DibujArte
Book
15
VANGUARDIA EDITORES
www.vanguardiaeditores.com
EDS
$49.90
andresandy1994
Tomo ESPECIAL
Cómo Dibujar Fondos

DibujArte Book

TOMO 15

ESPECIAL CÓMO DIBUJAR FONDOS

DIBUJARTE BOOK No.15 es publicada por ***EDITOPOSTER S.A.***
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en EDITORIAL ESFUERZO, Esfuerzo no. 16-A Naucalpan de Juárez Edo. México

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: JUNIO 2008.

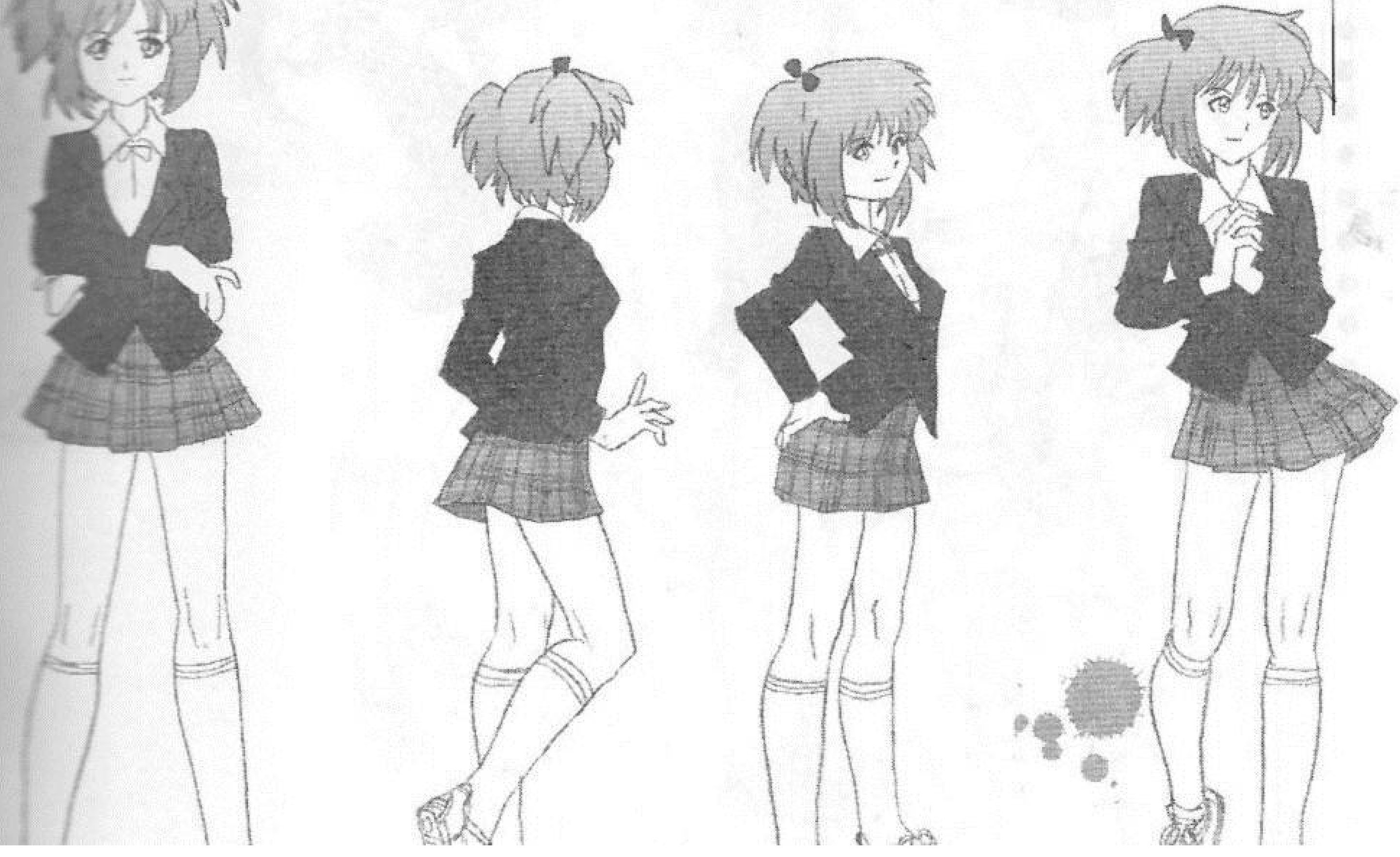
Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Méxicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964.

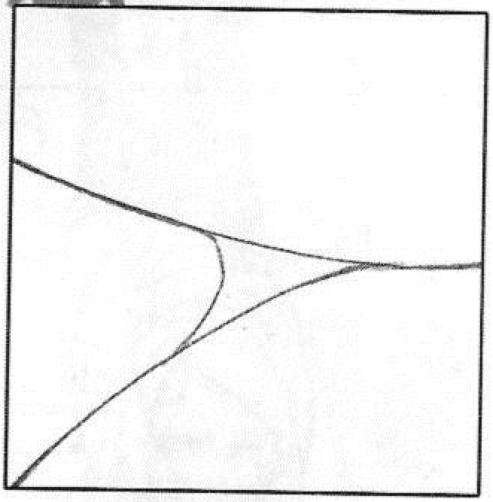
Publicación Mensual.

CONTENIDO

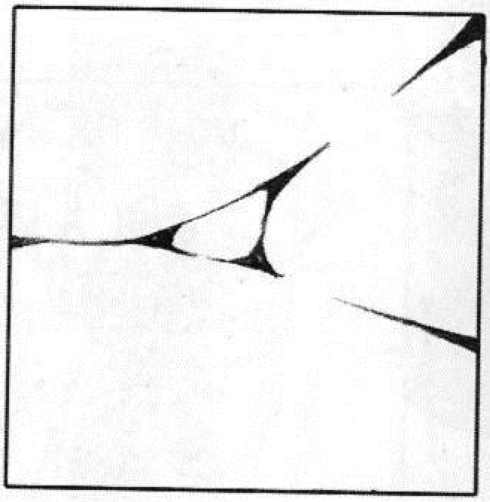
DIBUJANDO PEÑASCOS, ROCAS, MONTAÑAS 16

DIBUJANDO UN FONDO CITADINO 23

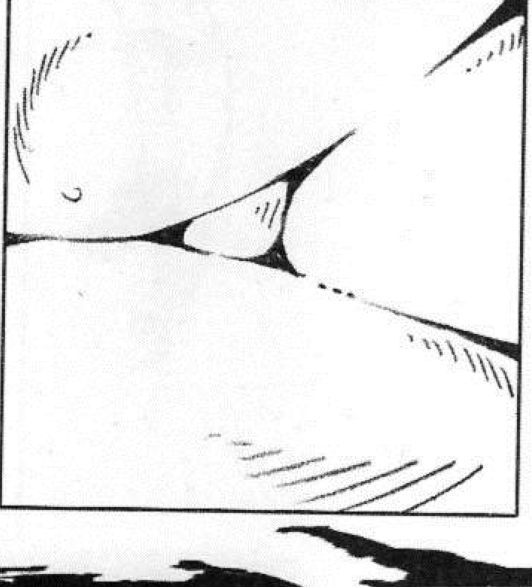


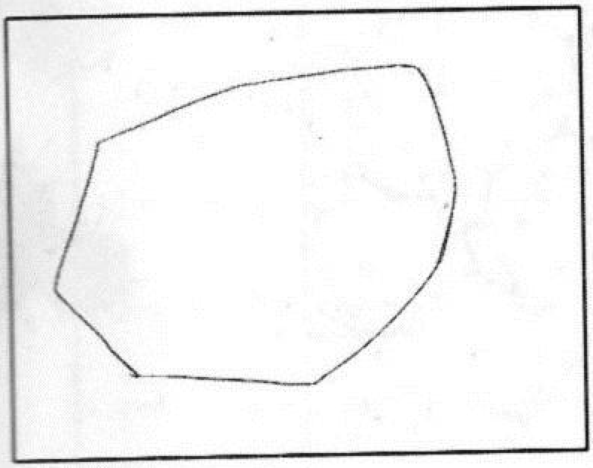


Tenemos en la vista general un castillo enclavado en la cumbre de un monte. Después de generar una vista total nos ocupará el dibujo de los detalles. En este caso cada una de las rocas que formadas crean las fortificadas paredes del castillo.

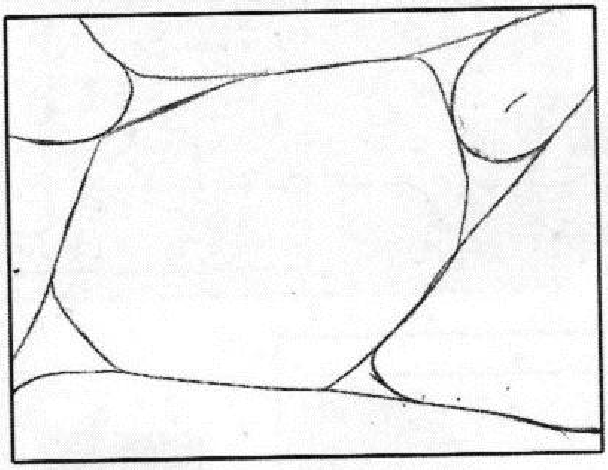


En los recuadros tenemos una forma semitriangular con una línea en cada vértice. Esta forma se trabaja con gruesos y delgados (que no son otra cosa que sombras) y luego con pequeños ashurados que son texturas.

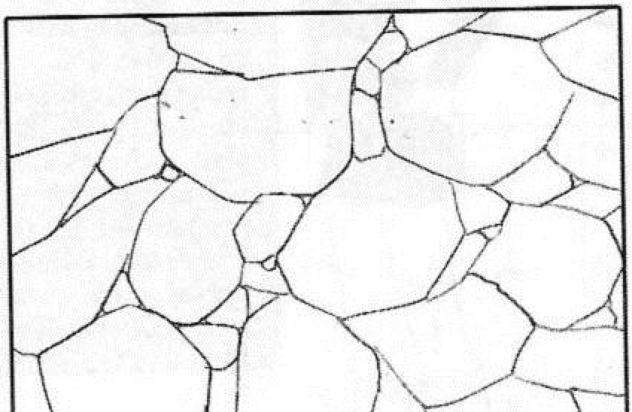


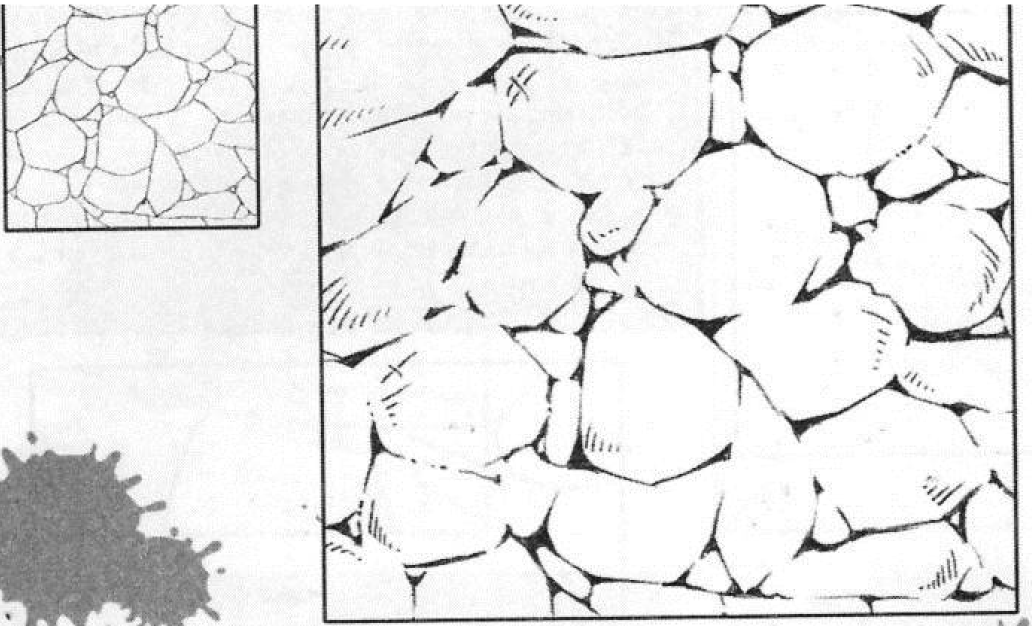


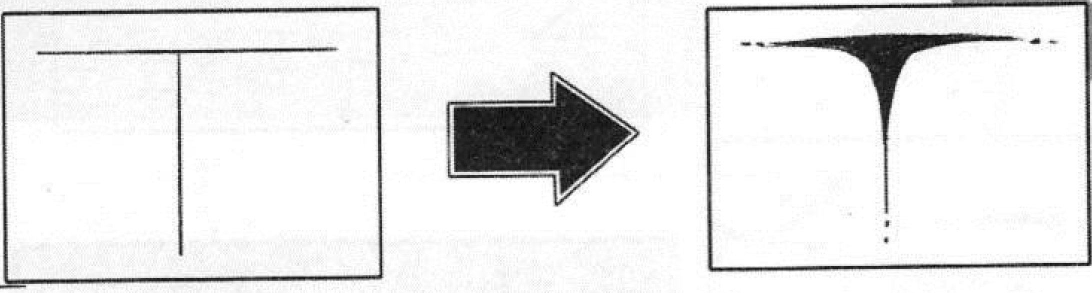
Las rocas en este castillo no son perfectamente cuadradas, tienen formas irregulares. En el primer recuadro puedes ver la roca que dibujamos al principio. Luego la hacemos embonar con otras rocas pequeñas y grandes, y se sigue el mismo procedimiento que en la página anterior. Algunas líneas delgadas lo son tanto que incluso desaparecen; las sombras más grandes se generan en el punto donde se unen dos o más piedras.



En el último recuadro puedes ver una parte del total de la pared. Practica dibujando este tipo de paredes. Algunas rocas son muy pequeñas. Éstas se colocan entre dos piedras grandes. Las rocas grandes difieren muy poco en su tamaño, aunque la forma de todas es muy diferente.

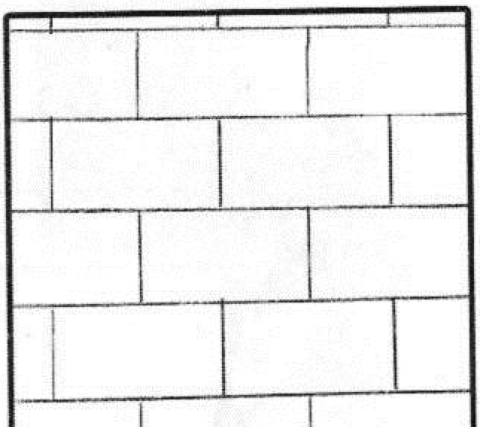


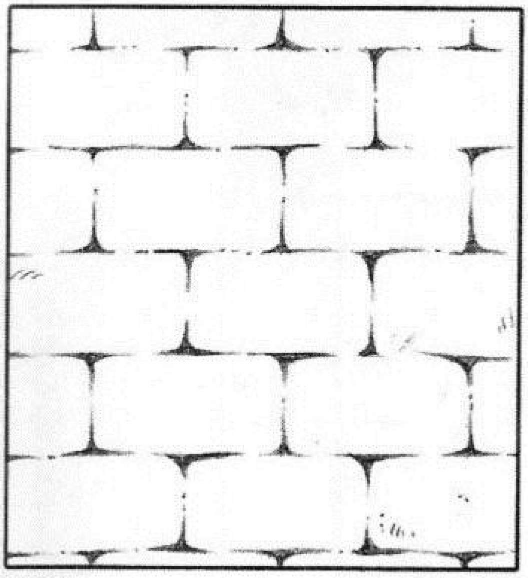




Ahora observa la pared trabajada con el mismo método antes expuesto.

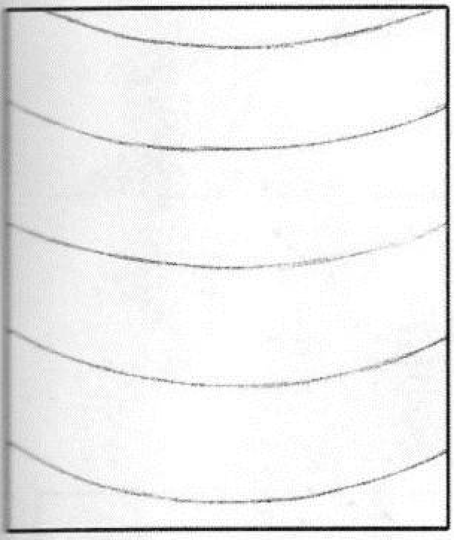
También hay partes de la pared en las que hay rocas geométricas; rectangulares en este caso. Esta pared es parecida a las construcciones que vemos comúnmente en la calle o en nuestra casa. El punto donde se separan dos bloques forma junto con la hilera de arriba una especie de letra "T". El punto donde ambas líneas se tocan (vertical y horizontal) tiene una sombra debido a que las piedras no son perfectamente cuadradas y sus esquinas están redondeadas levemente.

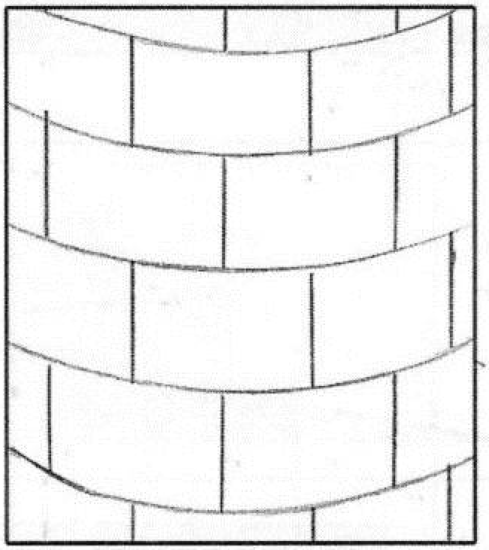


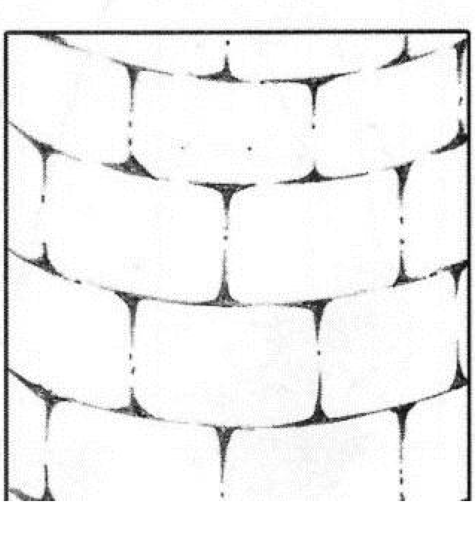


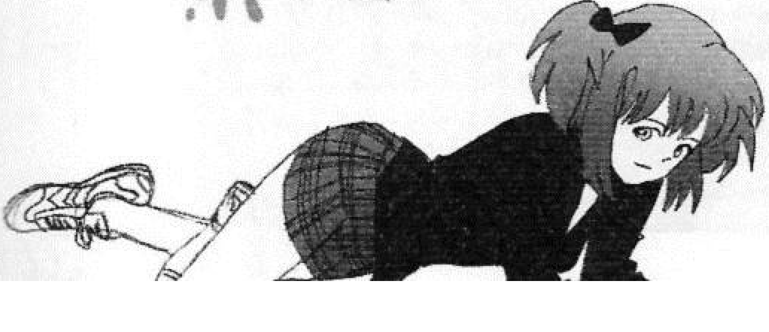
Una vez haciéndolo en una sola roca lo demás es sólo cuestión de repetición mecánica. Se hace lo mismo una y otra vez en cada una de las rocas. Claro que debes hacer variantes, es decir, algunas sombras ligeramente más grandes. Algunas líneas un poco más gruesas para que no semeje un patrón frío y la imagen parezca como de computadora.

Lo siguiente es verlo desde una perspectiva aérea. Al pasar esto las líneas de las hileras en la torre se curvan. El procedimiento para acabar este dibujo no cambia.

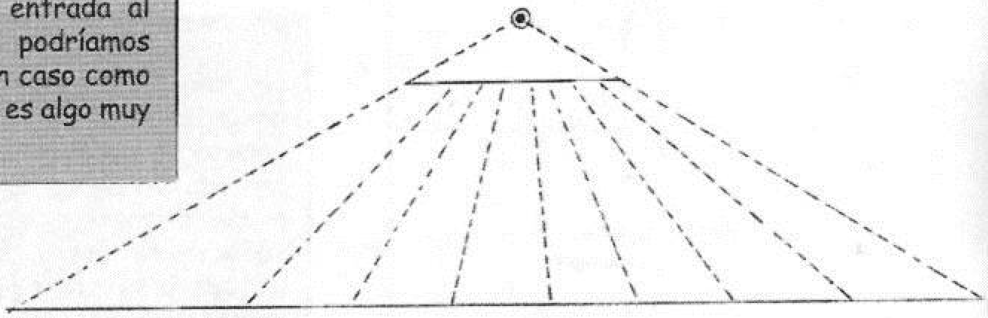


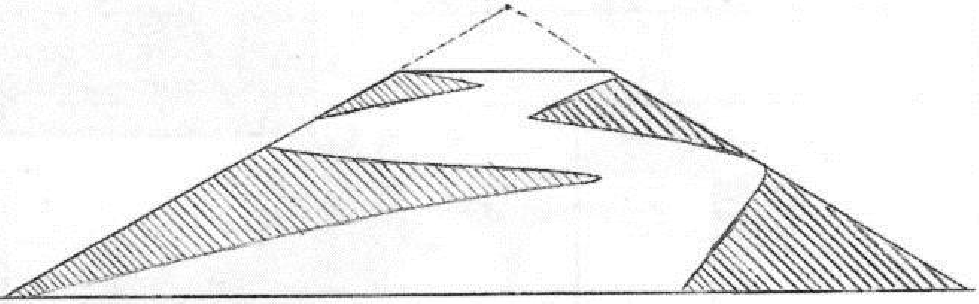


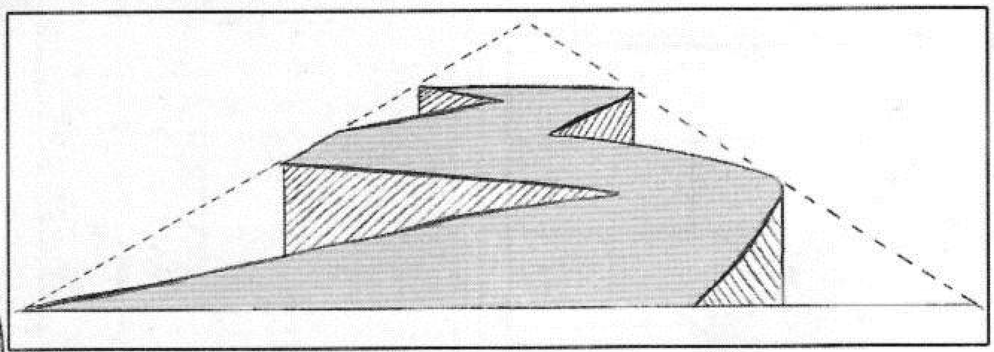




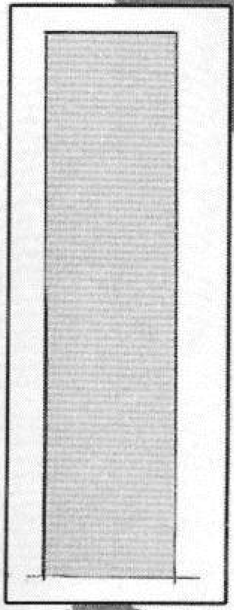
El sendero que lleva a la entrada al castillo está quebrado, y podríamos preguntarnos cómo aplica un caso como éste en la perspectiva, pero es algo muy simple.

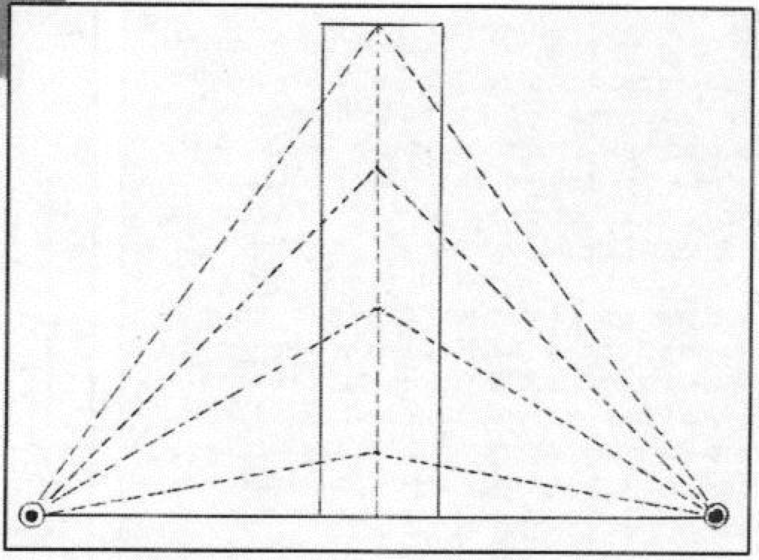




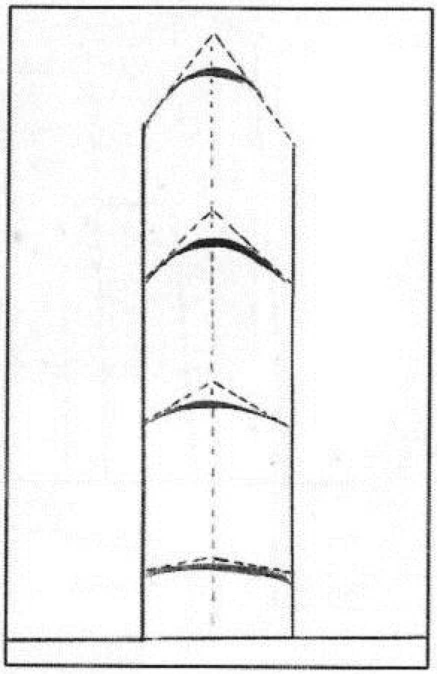


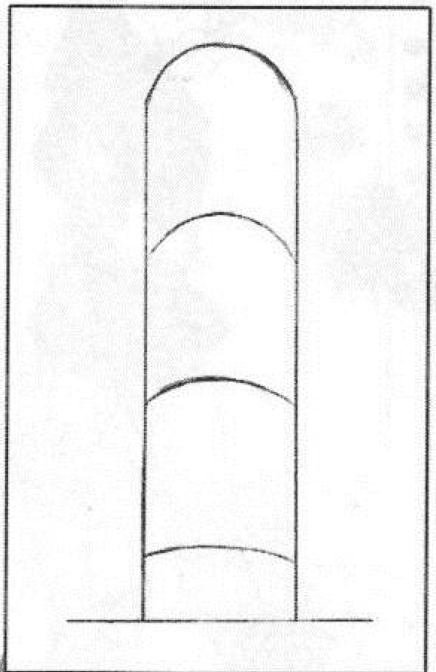
Imagina que es un caso clásico de perspectiva con un punto de fuga. Ahora, sobre los límites de este triángulo dibujamos el sendero zigzagueante, preocupándonos de que éste se haga más ancho conforme se acerque a nuestra vista.

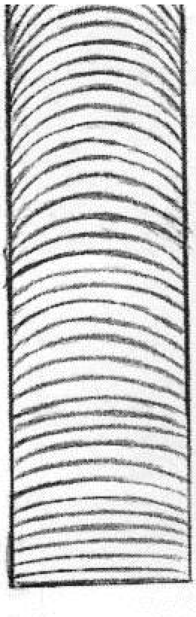




Para dibujar correctamente las curvaturas en las torres (debido a que éstas son redondas) hay que pensar en ellas como si fueran rectas. Es decir, trabajamos en dos puntos de fuga como si se tratase de un prisma cuadrado. Estas líneas nos ayudarán a saber el grado de inclinación de cada una de las hileras de bloques de piedra. Obviamente eliminamos las esquinas que resultan de dibujar los puntos de fuga. Otra cosa que es importante es que las líneas deben estar dirigidas a una central en la torre.

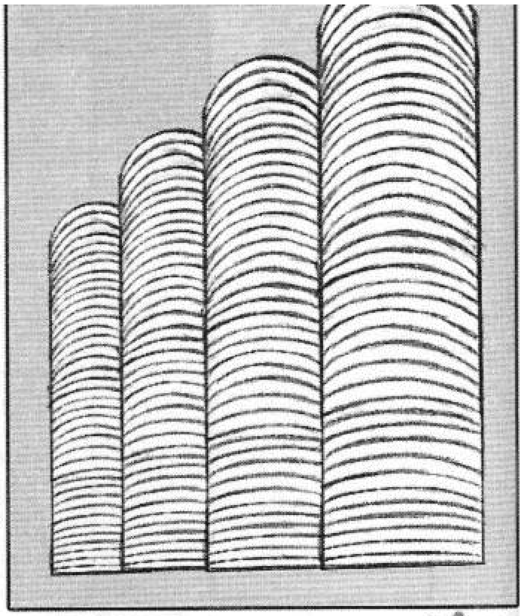


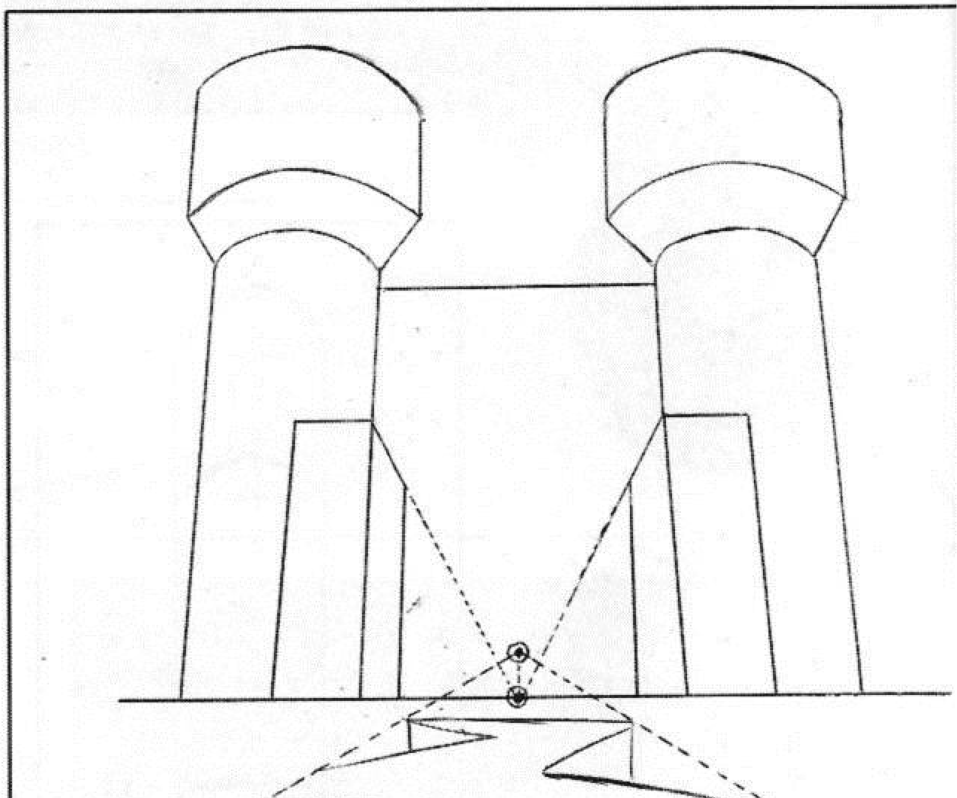


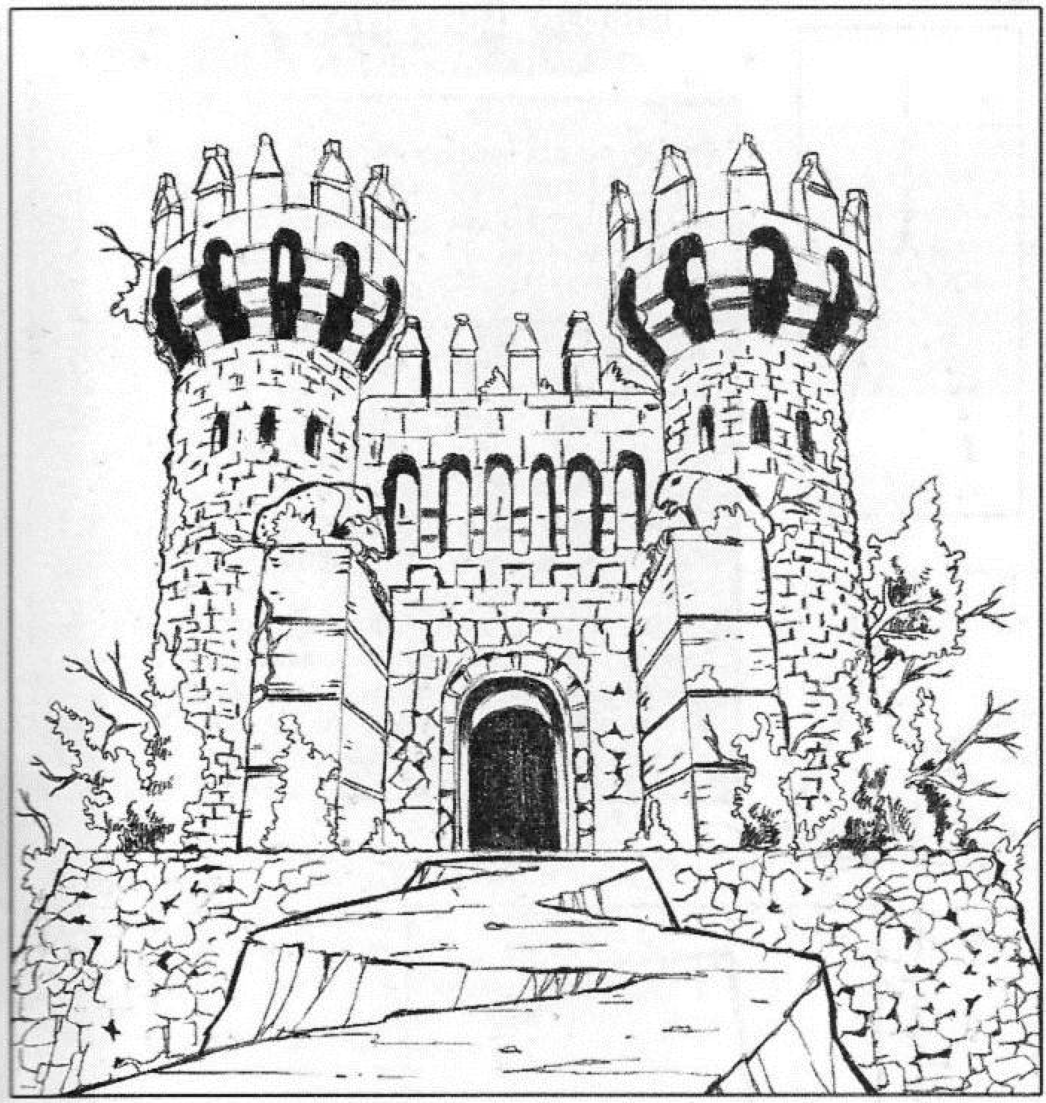


En el paso anterior dibujamos unas cuatro líneas circulares, pero si te das cuenta, estaban separadas unas de otras a cierta distancia, de tal modo que se pueden suponer las líneas que están entre las que hicimos previamente. De ese modo es que dibujamos unas 40 hileras de bloques de piedra en la torre.

Hay que considerar una cosa más. En este dibujo estamos manejando dos horizontes, uno de los dos es falso. El horizonte que da origen a ambos lados de la puerta es real. El del camino es lo que llamamos uno falso. Esto se debe a que el camino está de bajada, por eso el punto del fuga está por encima de el horizonte real.

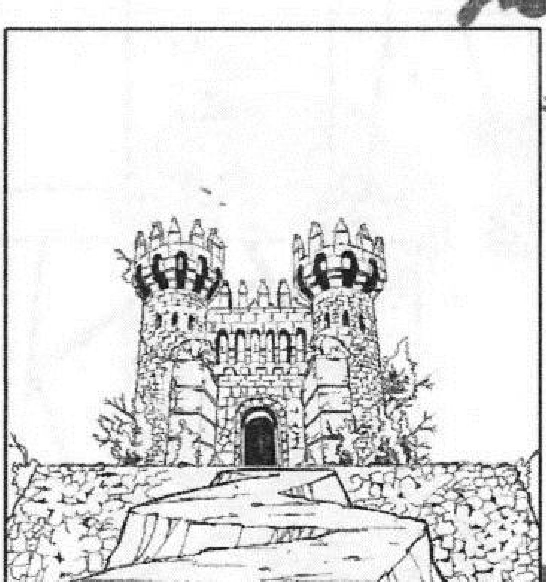


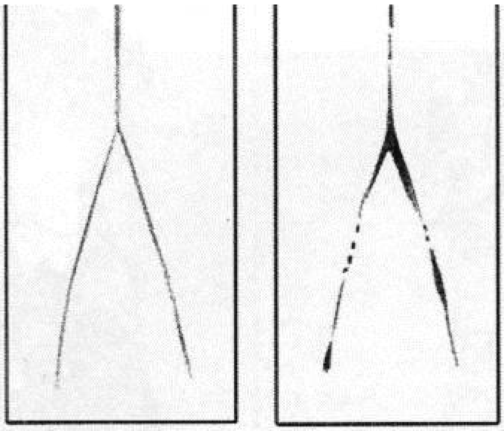




Después de definidas todas las líneas básicas del castillo, y entendidos los métodos para dibujar sus diferentes detalles, es hora de hacer el dibujo en limpio y detallar de manera minuciosa. Este dibujo será un poco más tardado, pero por el resultado valdrá la pena.

Finalmente, abajo, probamos el mismo castillo en un marco más grande, de este modo el castillo se ve más grande. Puedes probar con distintas composiciones.

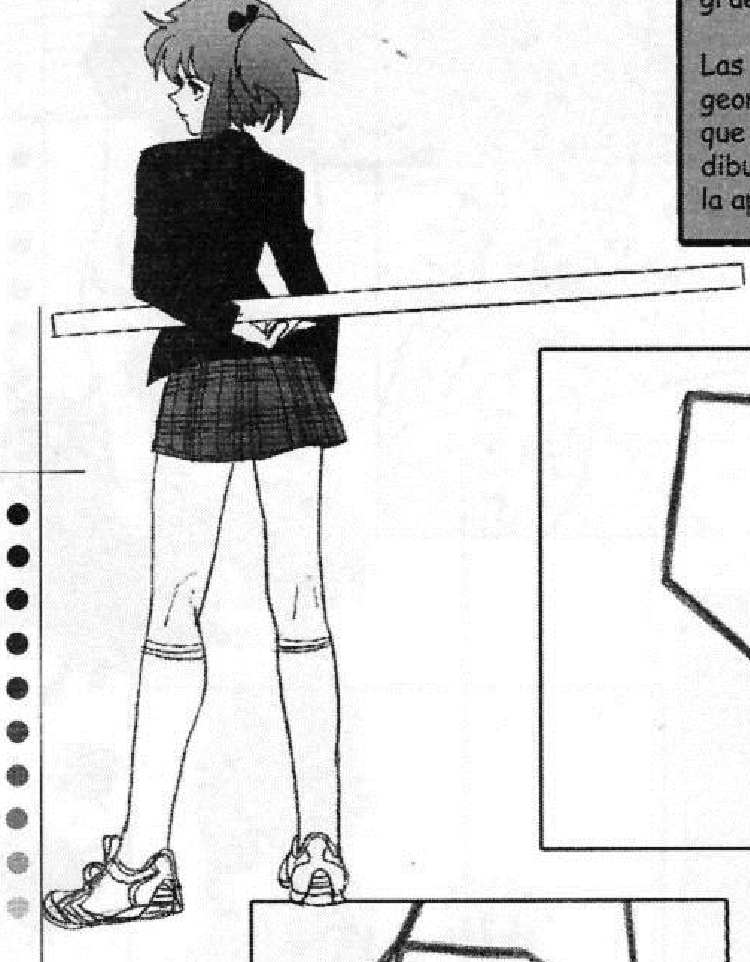


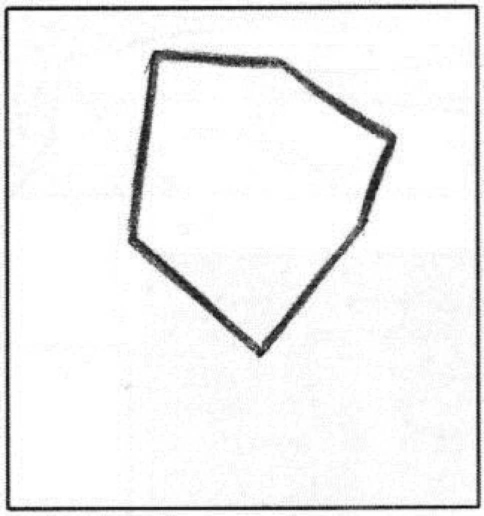


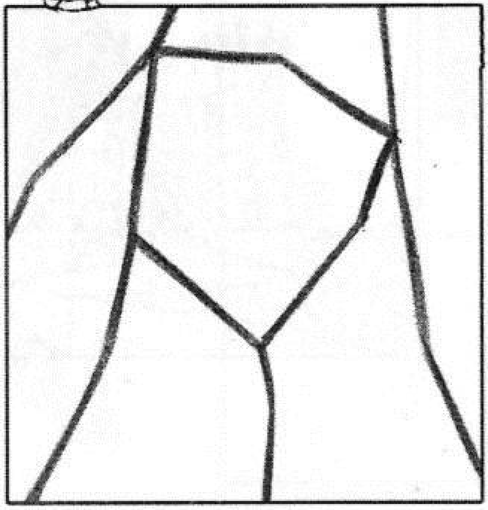
En el dibujo de fondos es inevitable dibujar montañas y rocas. Lo primero que debemos definir es qué tipo de montaña queremos dibujar, ya que existe una gran variedad y cada una de ellas se dibuja de manera diferente. En este caso dibujaremos un tipo de montaña muy representativa, sus trazos serán cuadrados.

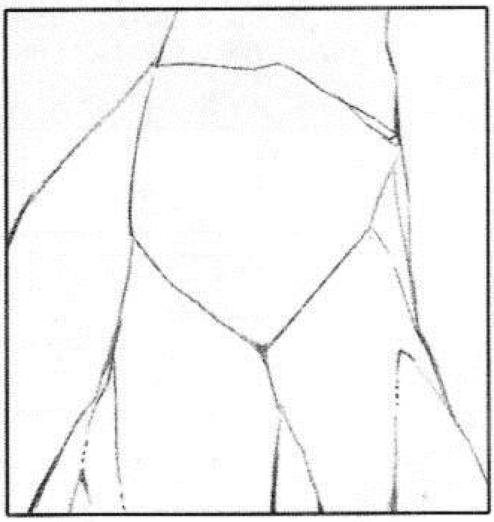
El caso clásico de este tipo de montañas en su diseño básico es el uso de la "y" invertida. Al dibujar con gruesos y delgados, como lo vimos antes, el punto donde se unen las líneas será el que se dibuje más grueso, debido a que en ese punto hay más sombra.

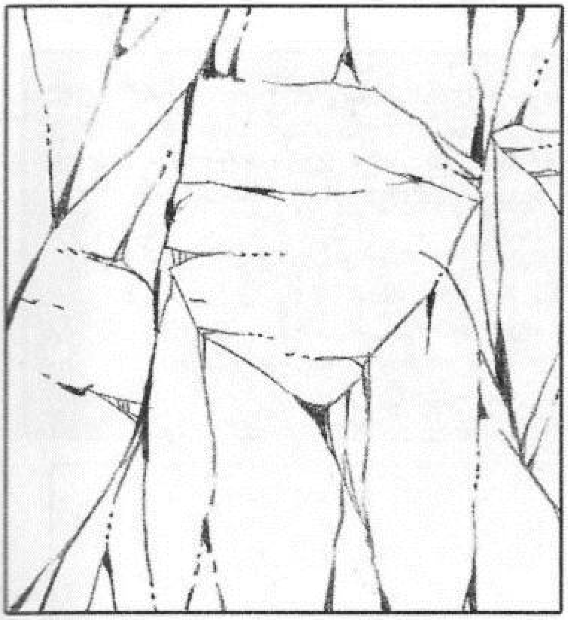
Las rocas de esta montaña tendrán formas geométricas irregulares. Muy pocas curvas son las que se verán. Sumando estas rocas con las "y" que se dibujan alrededor de éstas, sin duda podrás lograr la apariencia de solidez y volumen de la roca.





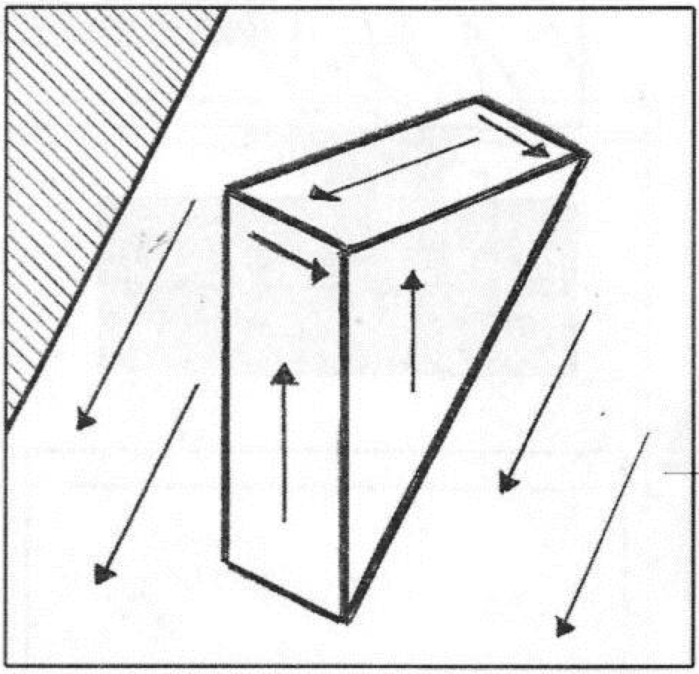


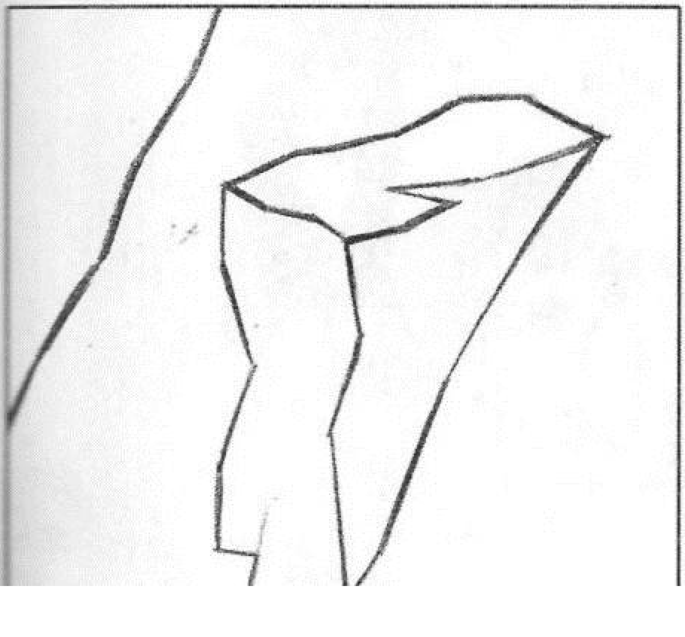


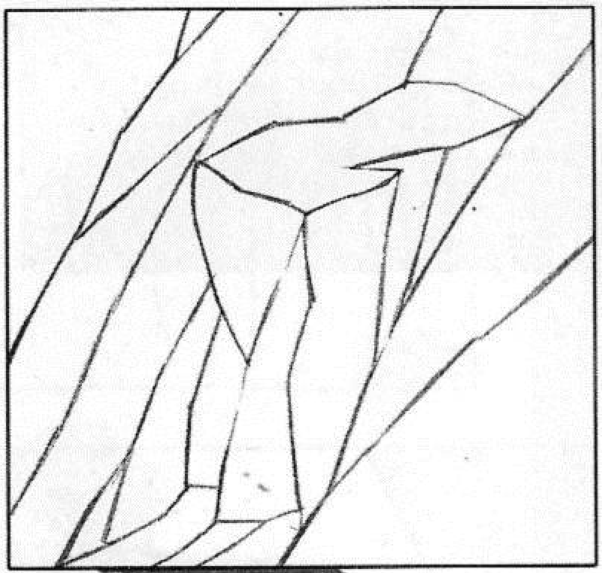


Este recuadro muestra la roca que se logró con los trazos que comenzamos en la página anterior. Observa el uso de líneas gruesas y delgadas y los lugares donde hay puntos negros.

Ahora construyamos una roca más tridimensional. Lo que hicimos anteriormente es muy parecido a una textura rocosa, un dibujo un tanto plano. La roca que intentaremos ahora sobresale del terreno. Si observas el dibujo esquemático, puedes ver que se trata de una figura geométrica insertada en otra. Al darle formas y ángulos más caprichosos nos acercamos al perfil de una roca que sobresale de una montaña.

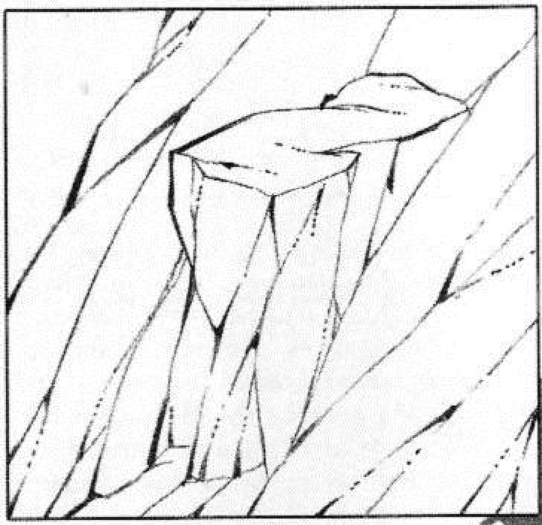




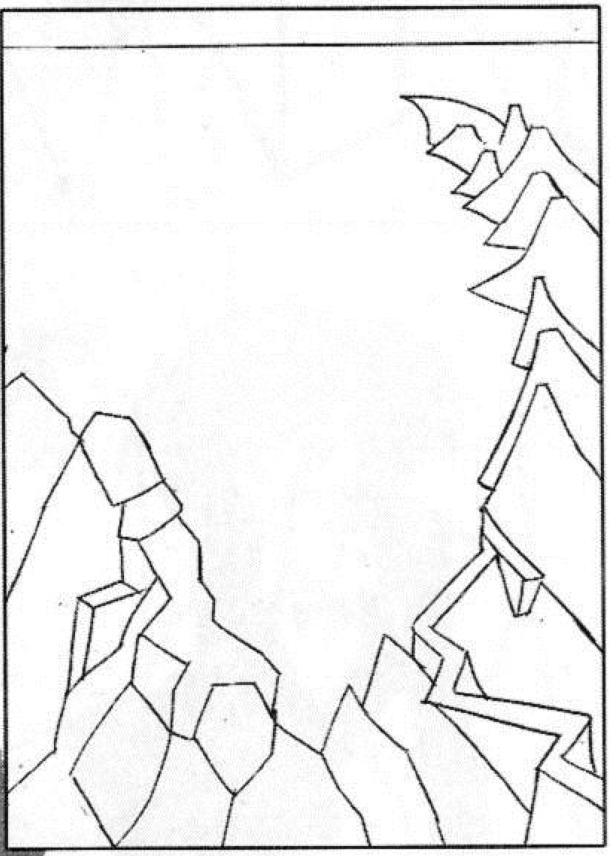


Ahora trabajamos con más líneas esta forma que comenzamos, casi todas ellas rectas. Con la práctica podrás generar formas más caprichosas y definidas.

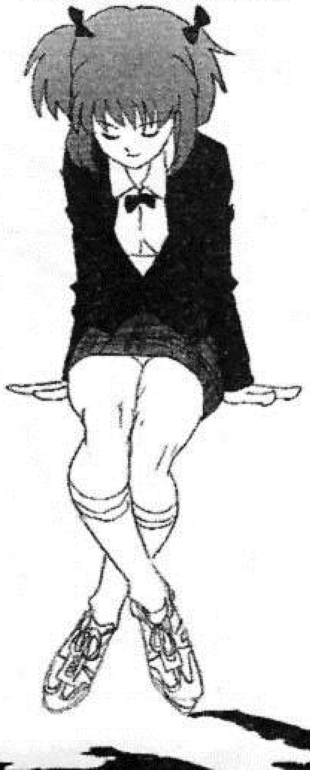
Al trabajar con gruesos y delgados tendremos una imagen de una roca en una montaña. Podrías dibujar en ella personas o animales, y de este modo se convertiría en un fondo.

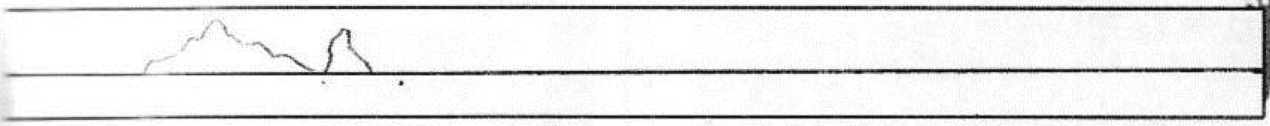


Ahora dibujemos todo un complejo montañoso usando estos principios.

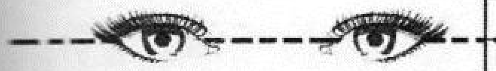


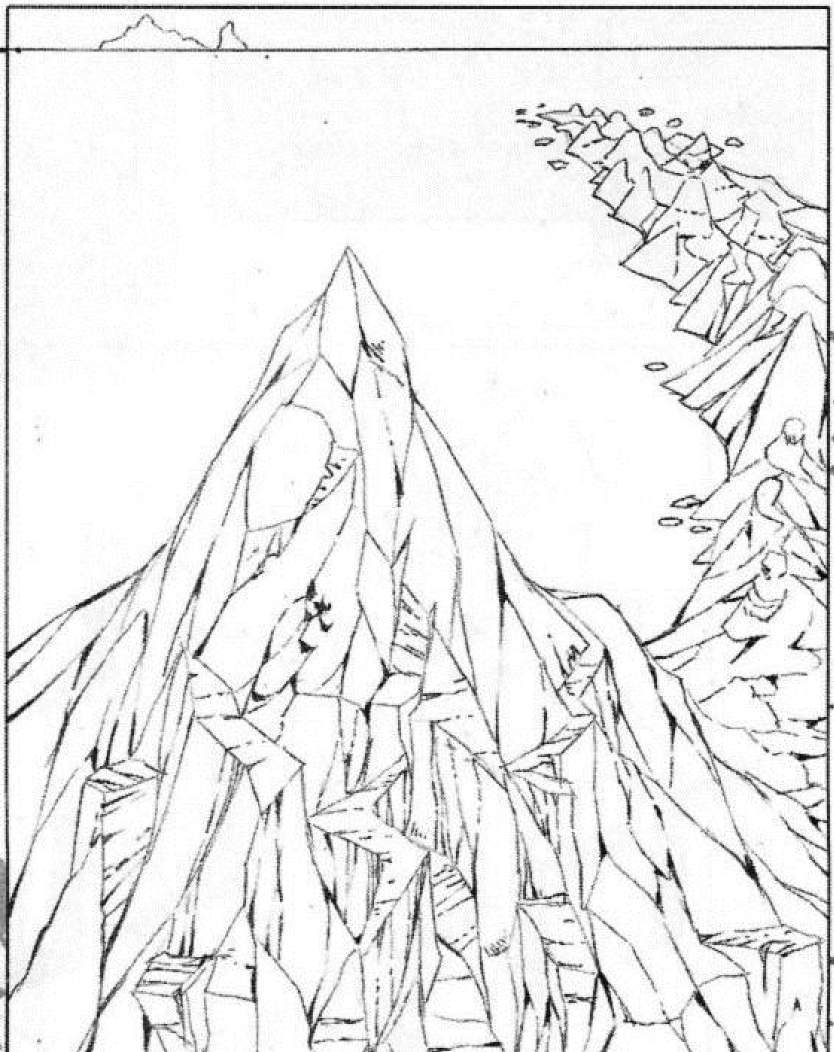
El dibujo básico está conformado por formas triangulares. La composición es curva y la línea de horizonte es el mar.





El horizonte, como se ha enseñado en clases de perspectiva, está a la altura de los ojos del observador. En el recuadro de arriba vemos una montaña en la lejanía sobre el horizonte. En el caso de la montaña que estamos dibujando, el observador está mirando este complejo montañoso desde muy arriba; podría estar en un helicóptero o un avión. Toda esta montaña está por debajo del horizonte. Debido a la inmensidad del mar podemos ver ambas montañas.

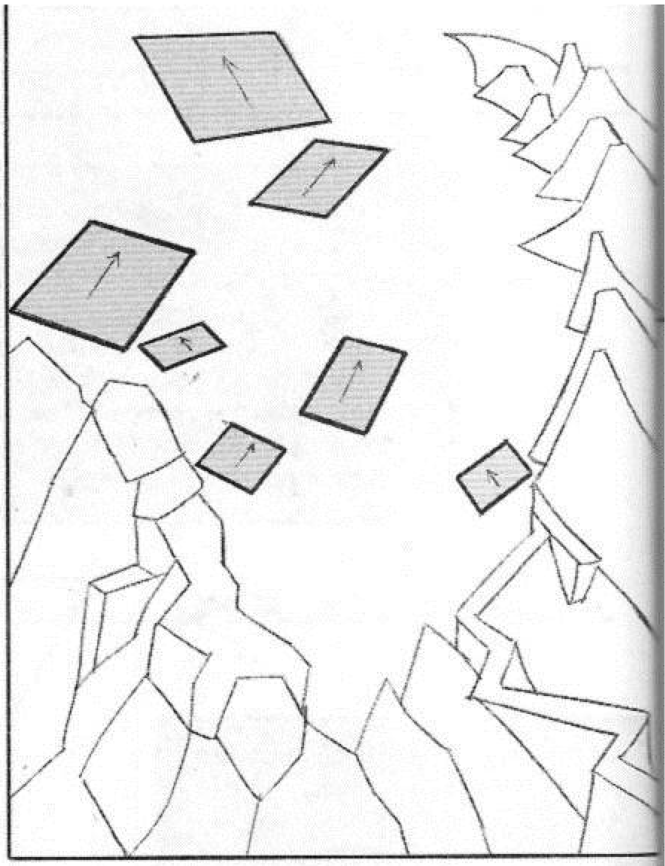


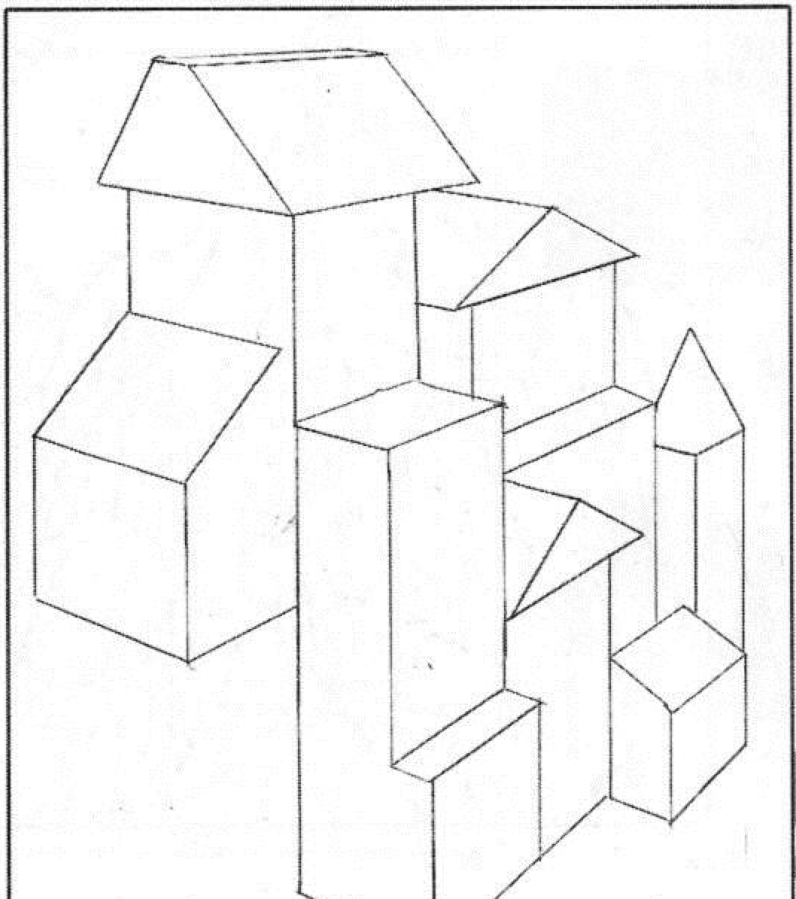


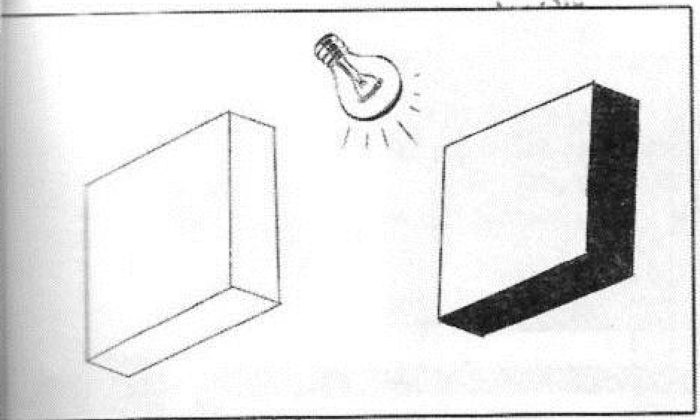
La montaña que está más cercana a nuestra vista se dibuja con muchos detalles. Para dar la impresión de lejanía en la otra montaña no se le dibujan detalles y tiene la línea más delgada, de otro modo parecería una roca en el mar.

Dibujaremos ahora una gran casa arriba de este peñasco.

La base es una serie de prismas rectangulares. Esta construcción está provista de techos a dos aguas para evitar que la lluvia y la nieve hagan estragos con el tiempo. Es importante que estos techos tengan variedad de ángulos (o sea distintas inclinaciones) y direcciones. Algunos miran a la izquierda y otros a la derecha. En la figura de arriba se han insertado estos techos para que veas que son de distintos tamaños, que son varios con distintas direcciones e inclinaciones. Alguien que dibuja una casa por primera vez delínea techos con iguales inclinaciones y direcciones.



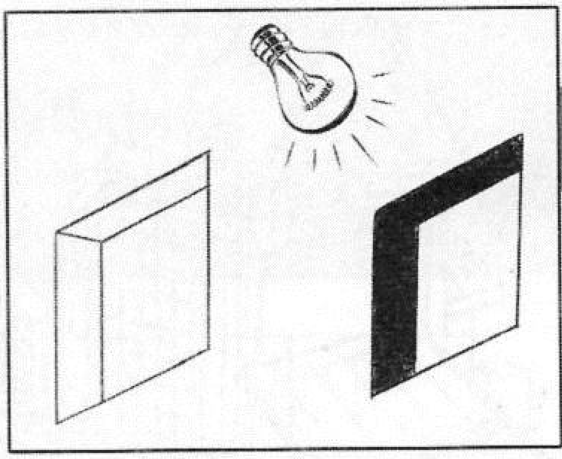




Es importante que identifiques la diferencia entre un saliente y un hueco. Esta diferencia se puede lograr con tan sólo el trazo, pero podemos representarlo con el uso de la luz y la sombra.

El recuadro A muestra un saliente. Iluminado desde arriba tiene una sombra por debajo de éste.

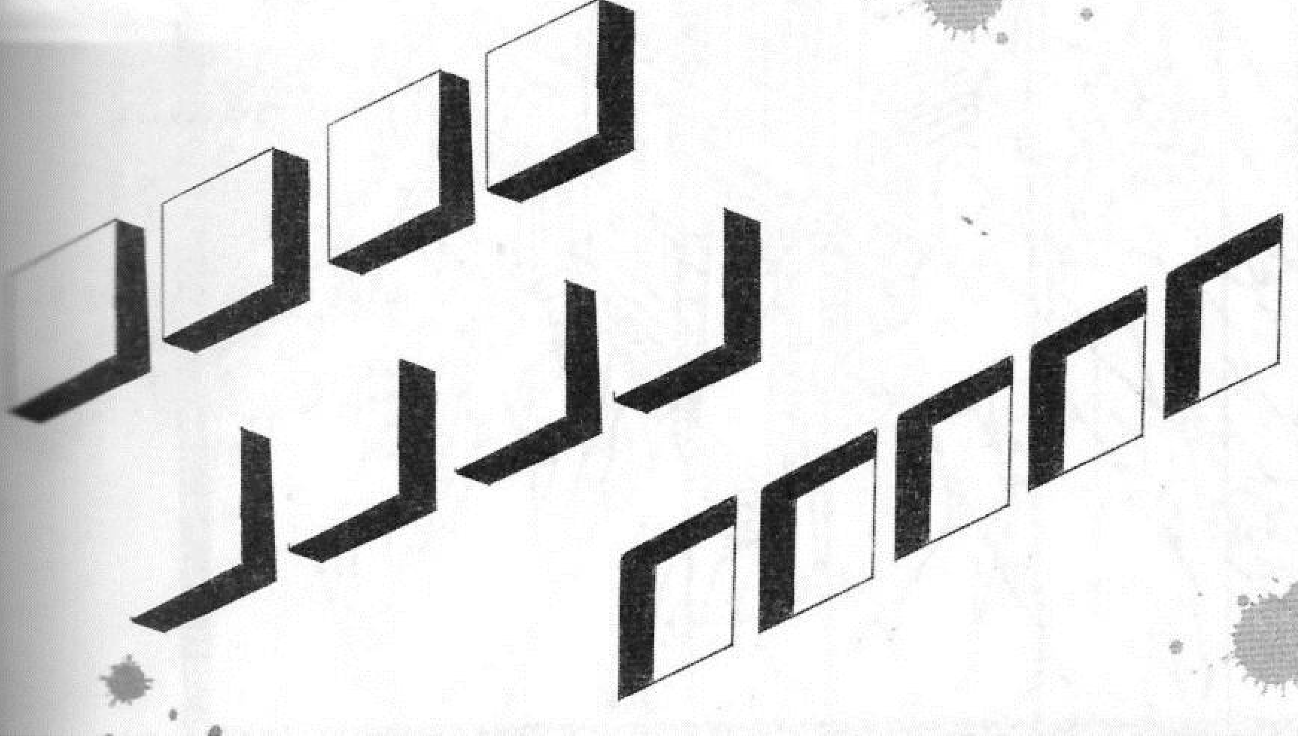
B



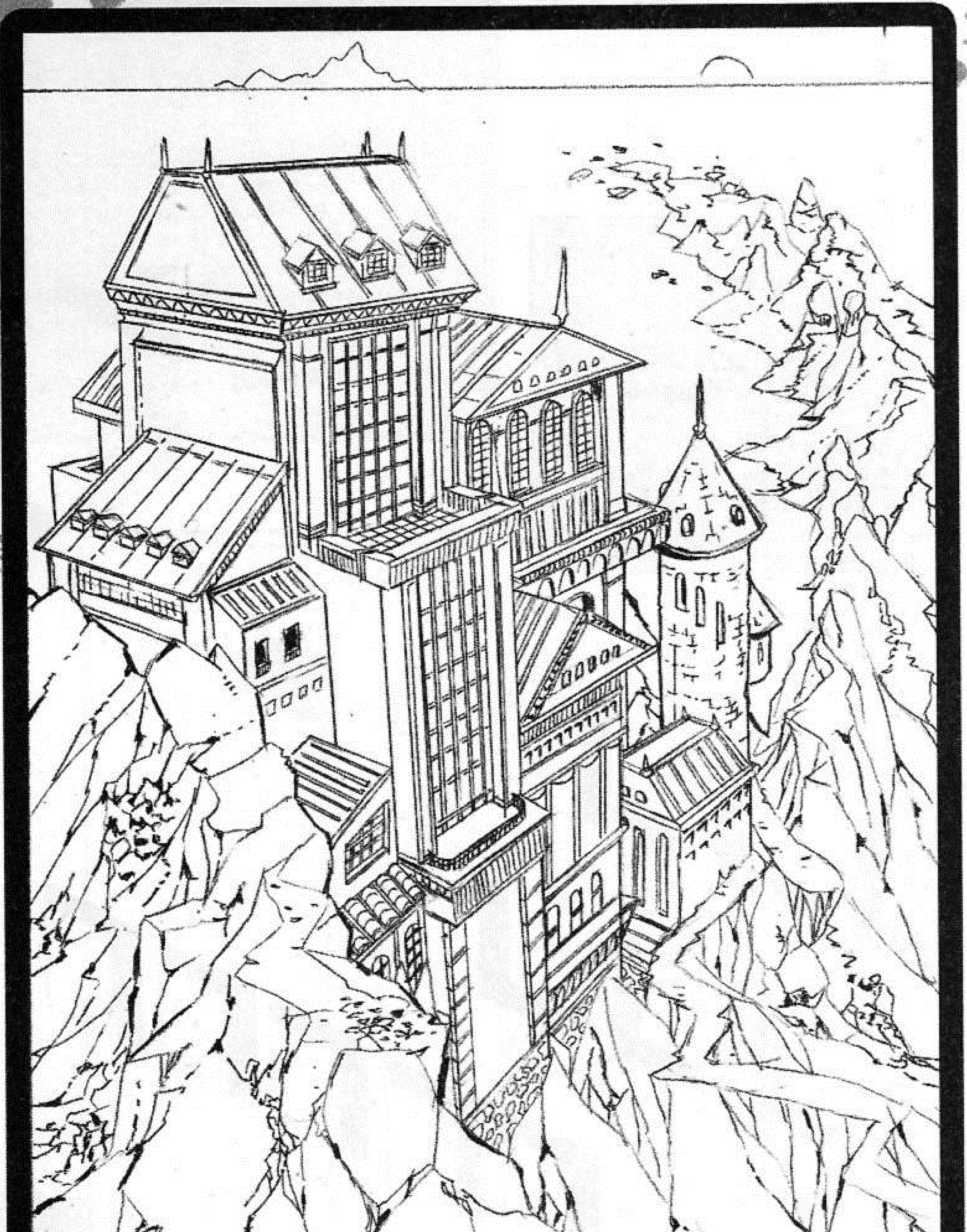
El recuadro B muestra un hueco. La sombra, por el contrario, está en la parte de arriba y sus extremos están recortados.

Si formamos muchos de éstos podemos incluso generar una textura, ya sea de salientes o huecos.

Si te das cuenta, no estamos dibujando toda la figura, sólo la sombra que genera. Nuestro cerebro completa la información faltante, haciéndonos ver huecos y salientes.



Después de dibujar la base, el trabajo de detalle es arduo pero sencillo, ya que únicamente se trata de repetir. Aquí se aplica el principio que acabamos de aprender.



DIBUJANDO UN FONDO CITADINO

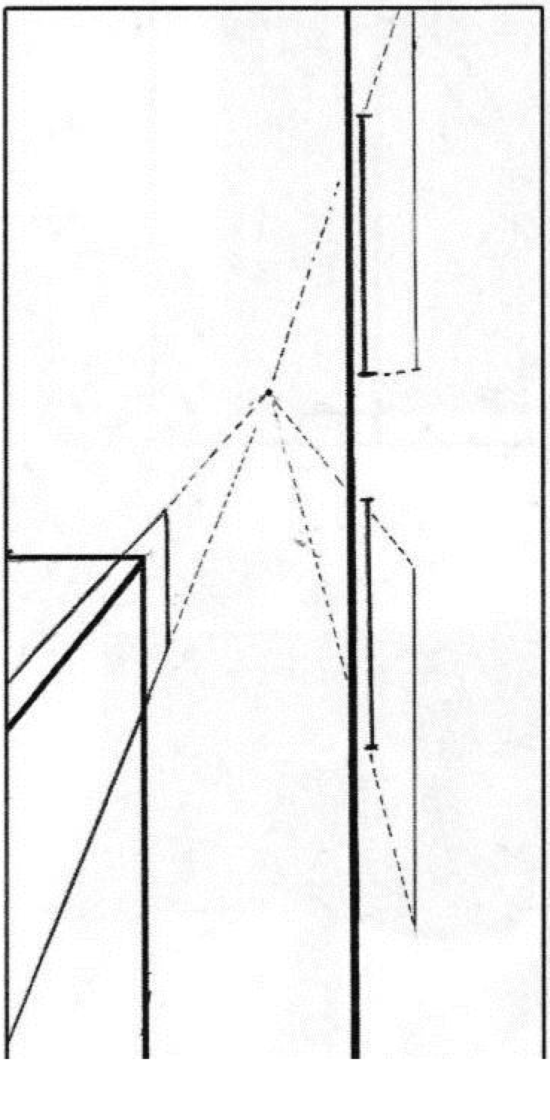
Para dibujar este fondo quizás el punto más importante sea el uso de un punto de fuga muy forzado.

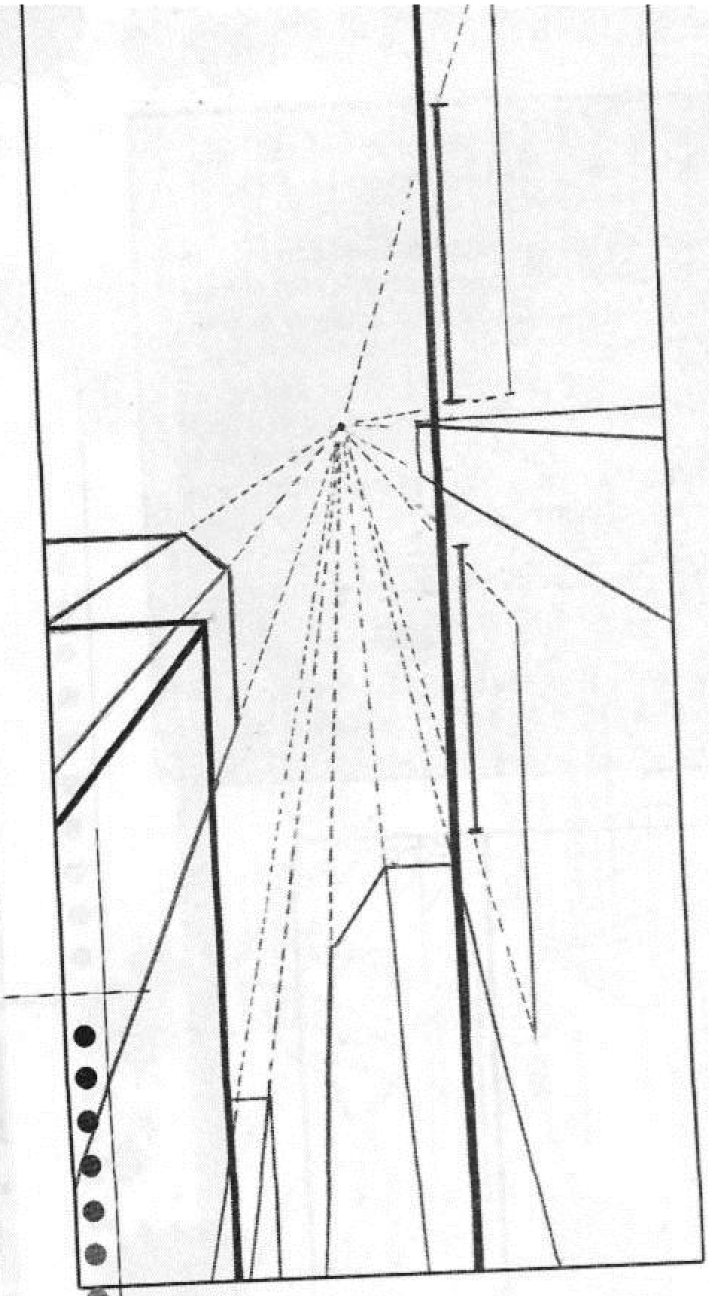
Normalmente se busca dibujar un fondo con el punto de fuga alejado de la figura, esto le da realismo a un dibujo. Este punto de fuga estará muy cercano a todos los edificios.

En el primer recuadro dibujamos un edificio a la izquierda y otro a la derecha. Al de la derecha le trazamos dos líneas de igual distancia, las cuales conectamos con el punto de fuga.

En el segundo recuadro comenzamos a trazar con estas líneas ventanas y otros detalles.

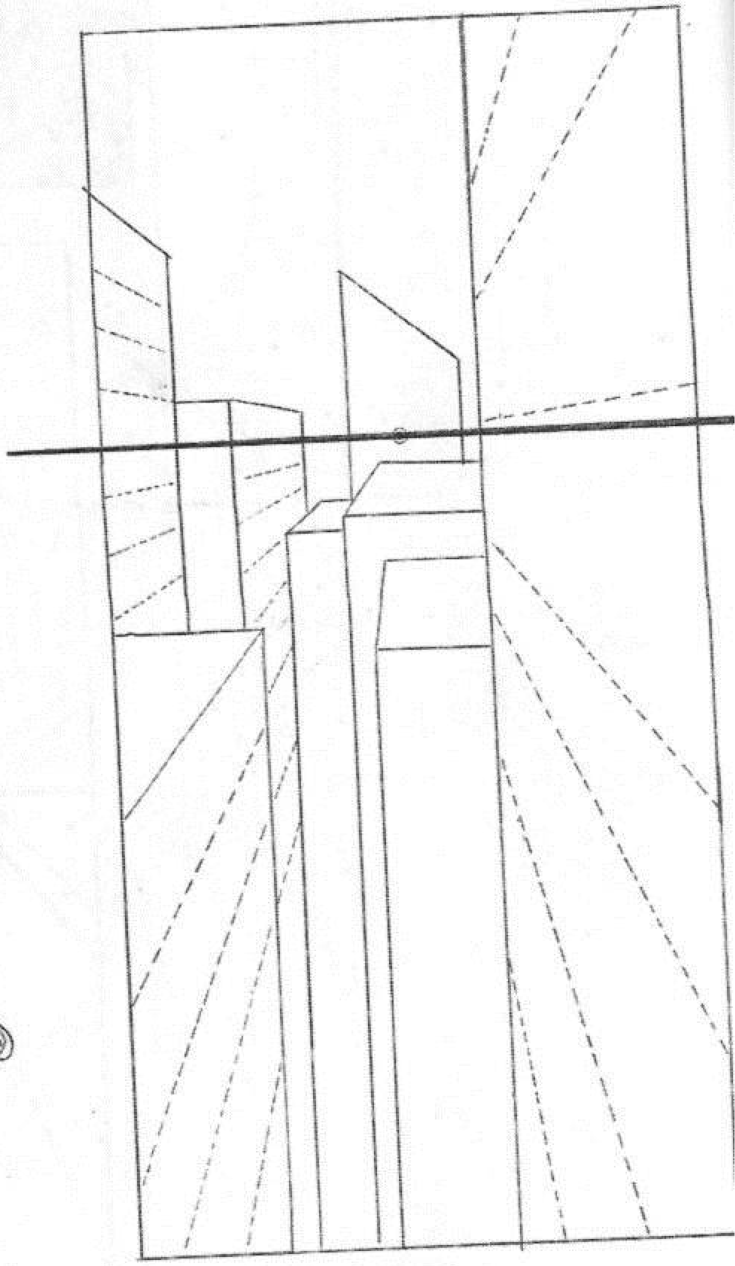
Es muy importante que uses la regla. Si puedes usar regla T y escuadras, te será mucho más fácil.

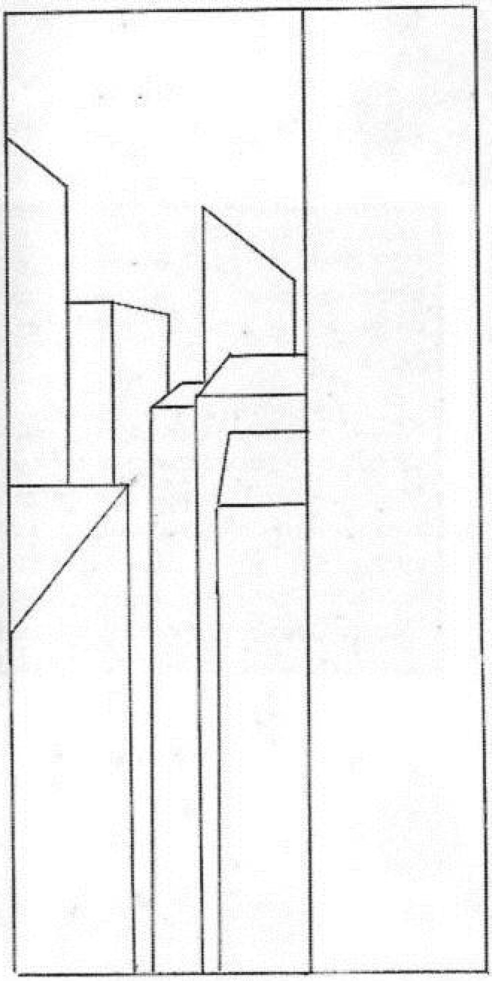




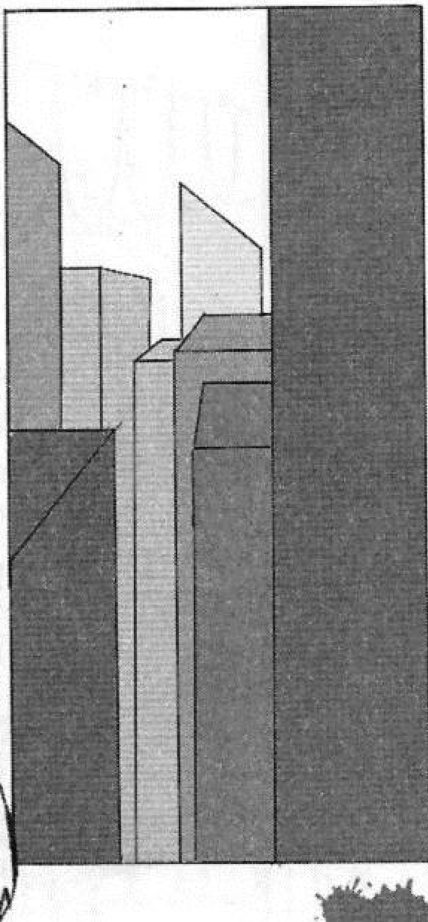
Siguiendo con el uso del punto de fuga trazamos las demás líneas de estos dos edificios que están muy cercanos a la vista. El horizonte que está a la altura del punto de fuga nos dirá qué edificio es más alto.

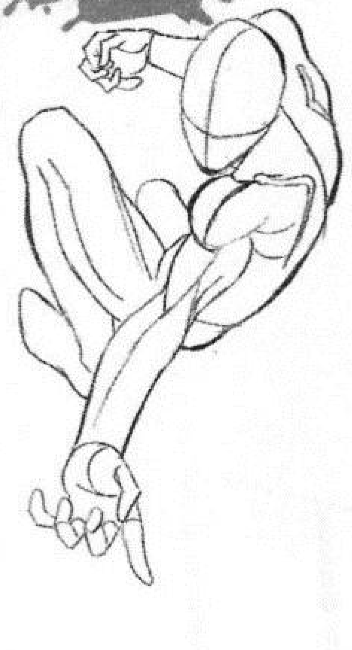
En segundo, tercer y cuarto plano dibujaremos otros edificios como si fueran el fondo del fondo que estamos haciendo. Estos edificios no estarán afectados por el punto de fuga, porque al estar muy lejos ya casi no tienen perspectiva. Recuerda, entre más cerca esté un objeto más afectada estará por la perspectiva.





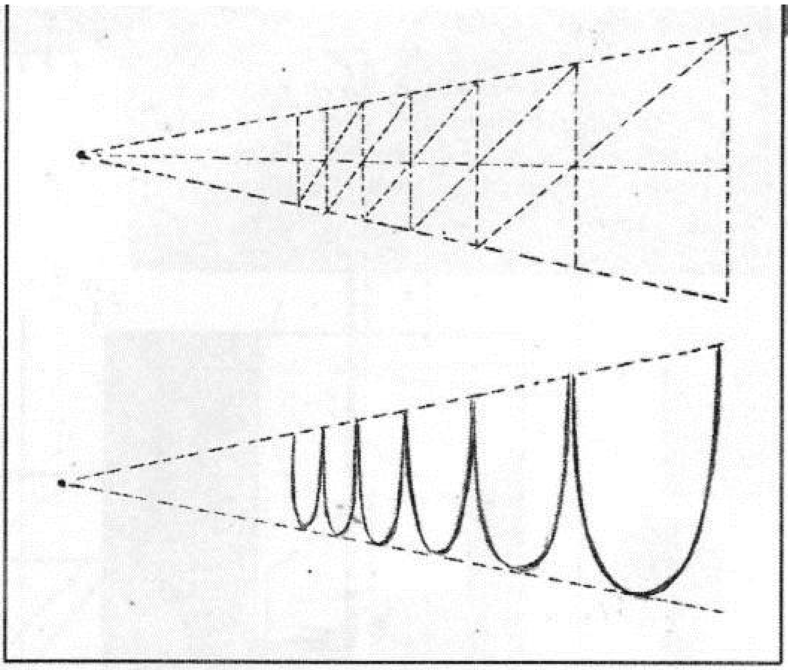
Al limpiar el dibujo de líneas de referencia y líneas de perspectiva tendremos únicamente estos trazos. Cuanto más cerca esté un objeto se verá más nítidamente y con colores más saturados. En el segundo recuadro hemos oscurecido los edificios según la cercanía con el observador.





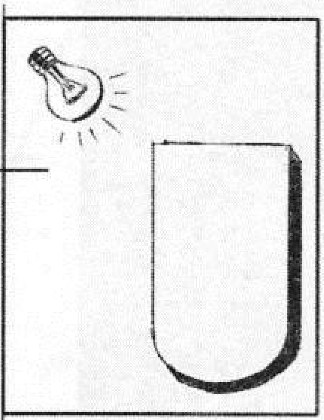
Recordemos que este libro trata del dibujo de fondos, por lo tanto, debemos dibujar aparte la figura para hacer este juego "figura-fondo".

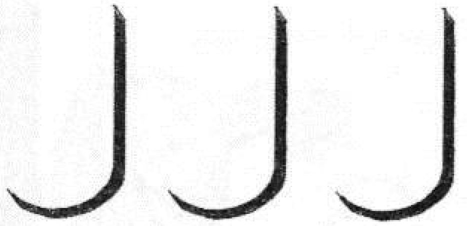
Nadie mejor que el Hombre Araña para este fin.

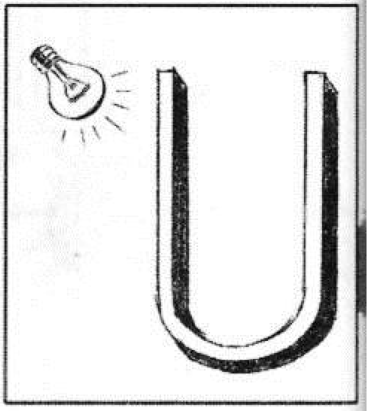


En clases de perspectiva hemos visto es principio, pero lo retomaremos por si a no tienes la edición correspondiente a es tema.

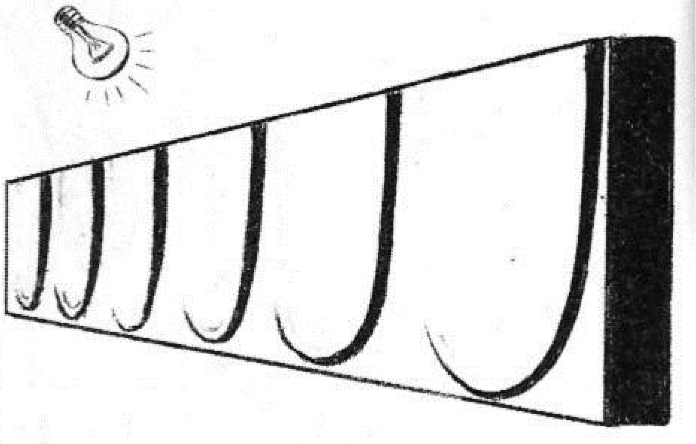
Al dibujar dos líneas que salen de un pun de fuga, se pueden trazar segmentos de igu tamaño, considerando que están en perspe tiva y que esto dará como resultado que lo segmentos más cercanos al observador se más grandes. Esto quiere decir que los se mentos son virtualmente del mismo tamaño

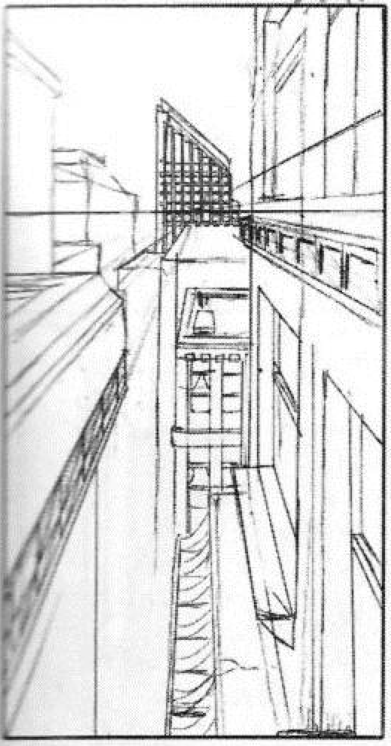


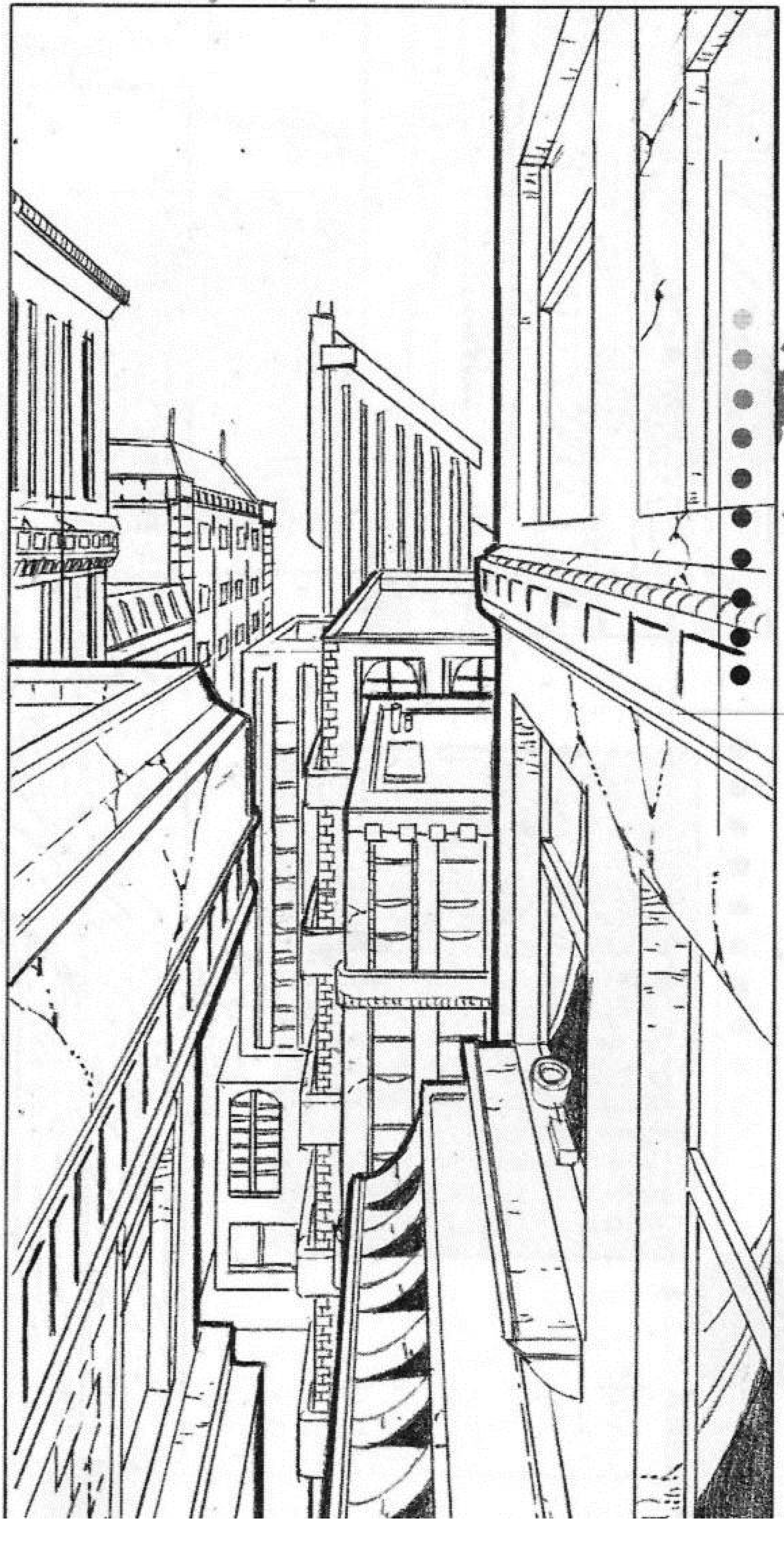




Esto se logra haciendo una línea central entre las dos líneas que salen del punto de fuga y trazando un primer segmento de un tamaño arbitrario. Al trazar una diagonal que salga de la esquina superior o inferior extrema, y que intercepte la línea central (que en este caso es también el horizonte) y la línea que delimita el segmento, se tendrá el tamaño de un segundo segmento. Si se aplica el mismo método a este segmento, se obtendrá un tercero, y así sucesivamente al aplicarle una fuente de luz se sombreará sólo un extremo de la figura como se apreciа en los siguientes recuadros.

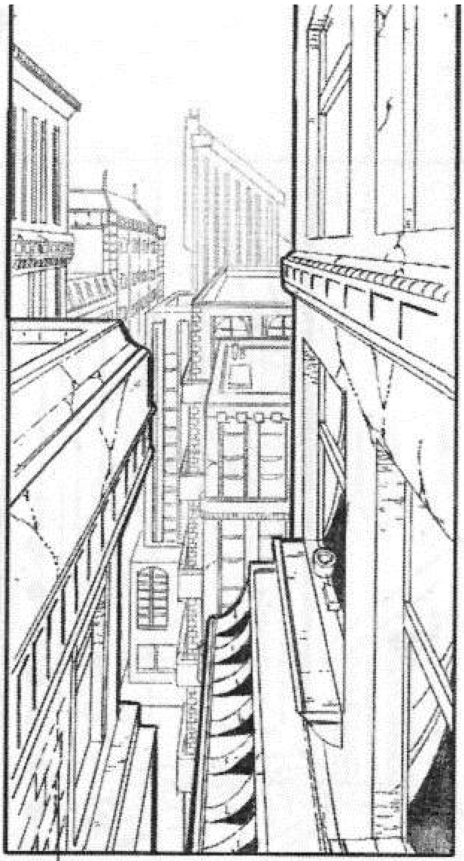






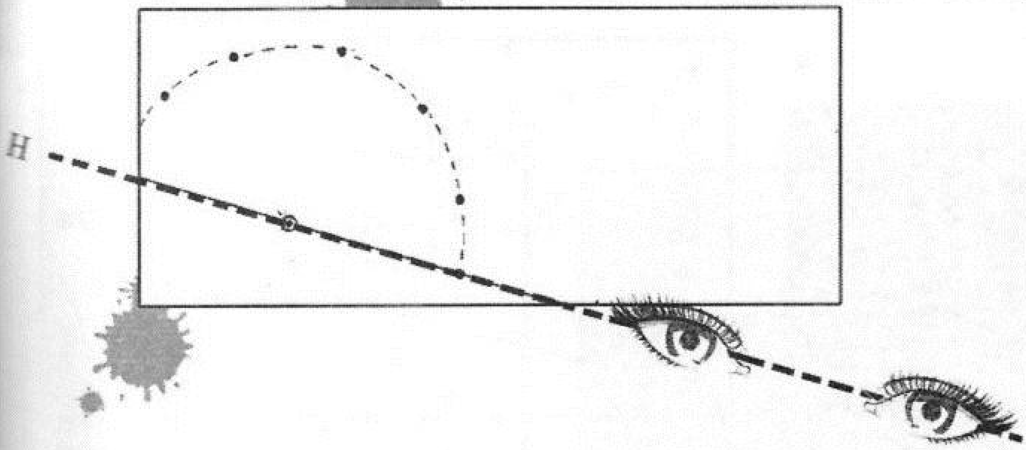
Lo siguiente a considerar es el grosor de las líneas que son más gruesas en los edificios que se dibujaron en primer plano. En especial las líneas de contorno son notablemente más gruesas que cualquier otra línea en este dibujo.

También se han usado las figuras que son huecos o salientes dependiendo de su iluminación, los edificios más cercanos alcanzan tal detalle que incluso trazamos un par de grietas.



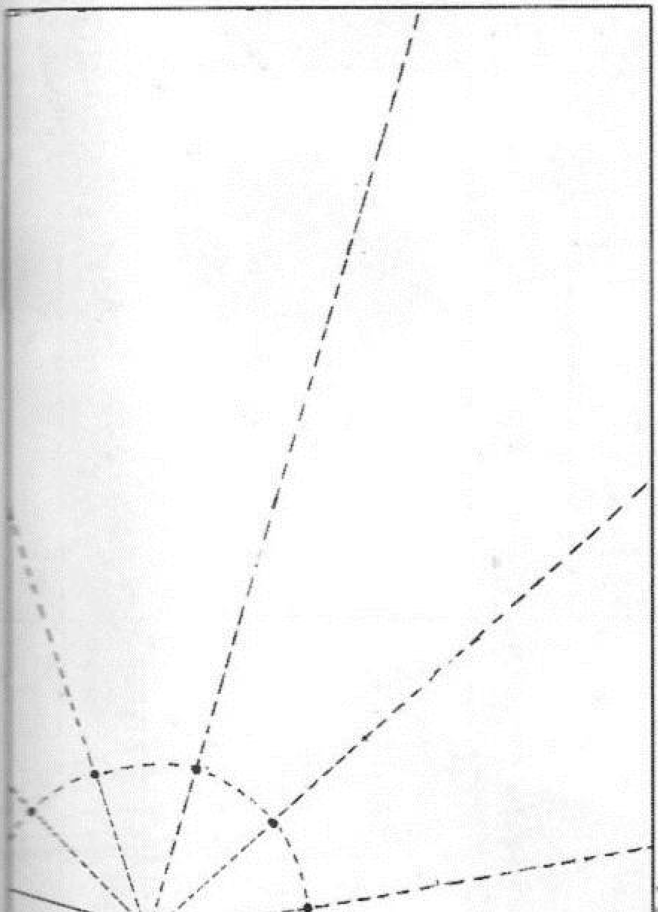
Es hora de colocar el primer plano, la figura.

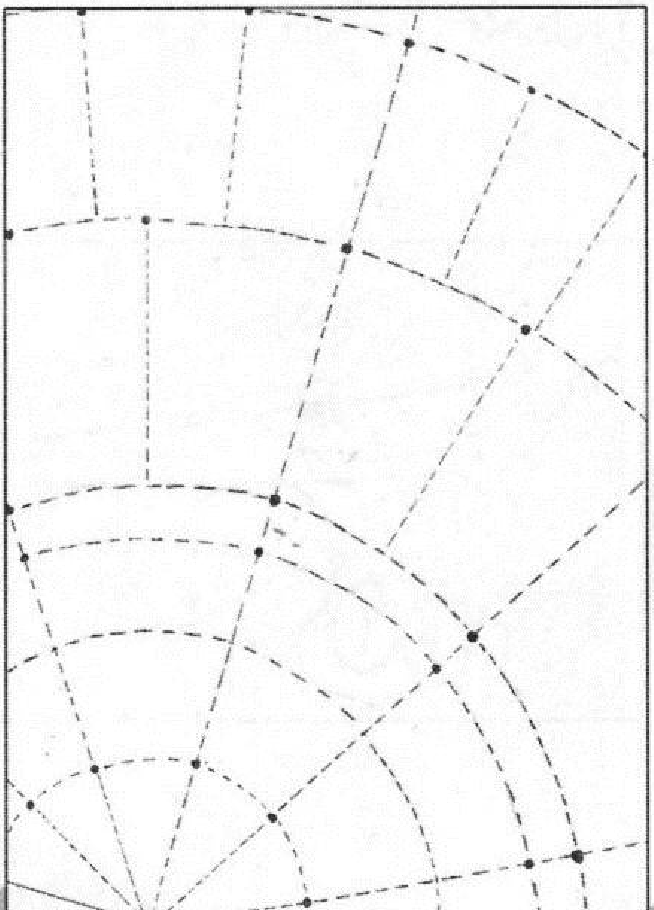
El principal objetivo del fondo es que se integre a la figura. Imagínate cómo se ve una figura recortada sobre un fondo de caricatura, o viceversa. A menos que se haga bien, normalmente se ve chafa. Por eso lo normal es que una figura caricaturizada se vea bien en un fondo caricaturizado, o una figura real en un fondo real, porque el fondo se integra a la figura.



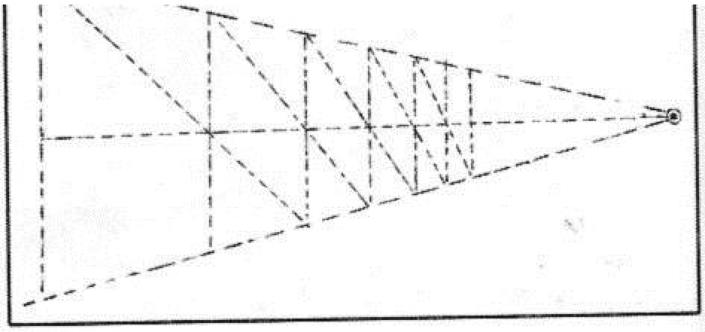
El fondo no tiene que estar siempre paralelo al marco que lo soporta. Es una muy buena variante mover el encuadre de tal modo que genere una diagonal con respecto al marco. En este dibujo lo haremos así: el horizonte estará inclinado con respecto a la viñeta, y partiendo de un punto de fuga haremos un fondo en forma circular.

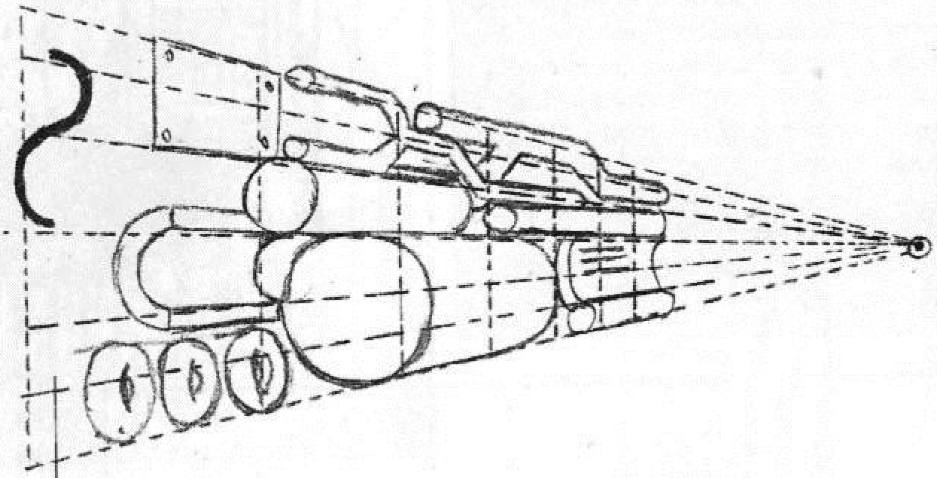
Lo único que hemos hecho es obtener radios diferentes, y usando el punto de fuga como centro de los círculos dibujamos una estructura poco a poco.



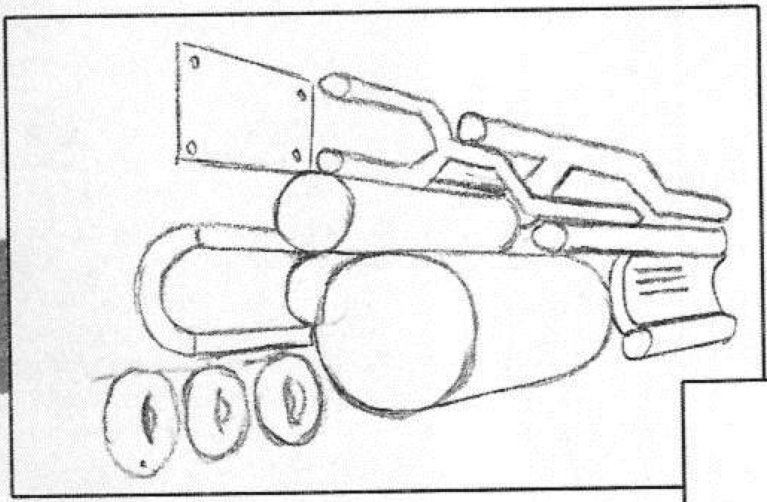


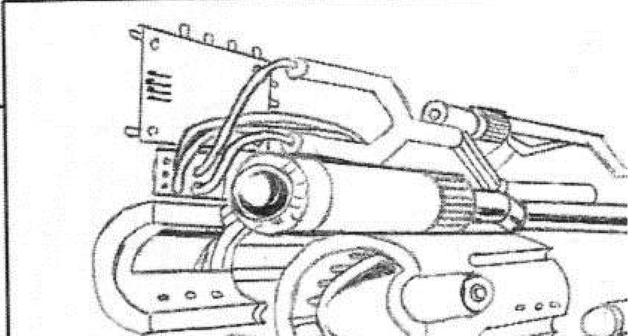
En este fondo usaremos el mismo principio que utlilizamos anteriormente. Al obtener segmentos de igual tamaño en perspectiva podemos determinar de mejor manera el tamaño de cada uno de estos componentes y tubos.

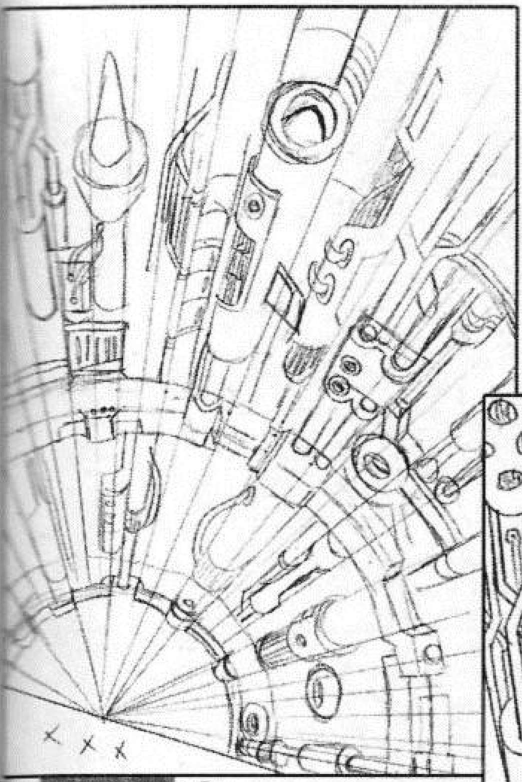




Como puedes observar en los recuadros, dibujamos siempre formas básicas antes de hacer detalles.

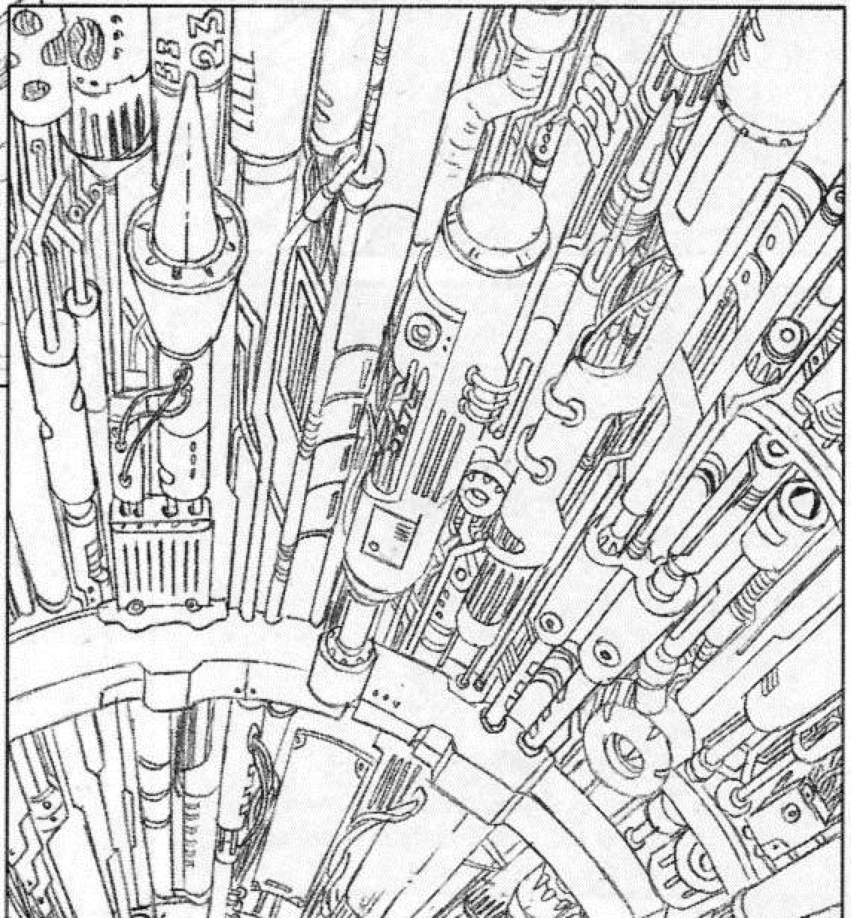


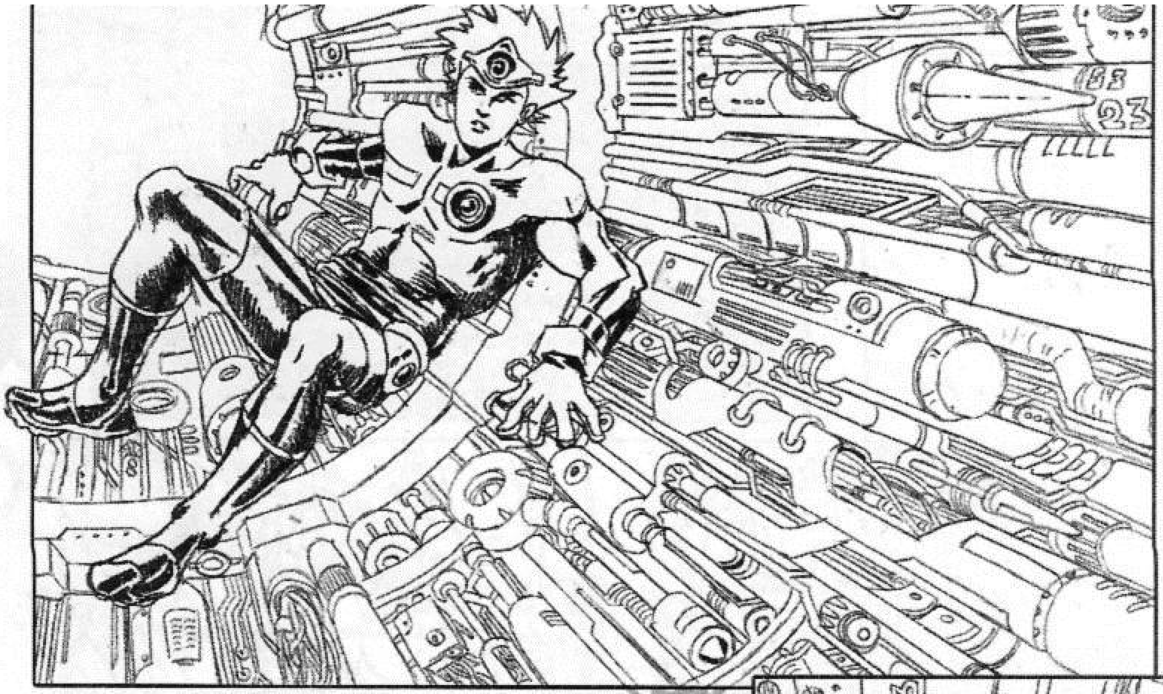




Después de terminar con los trazados y hacer las máquinas principales comenzamos a detallar. Puedes dibujar algunos tubos y tornillos sobre la marcha, pero la mayoría de ellos debes hacerlos desde el boceto.

El fondo terminado puede ser muchas cosas. Por el momento lo que vemos es una especie de túnel en una nave espacial o en instalaciones futuristas.



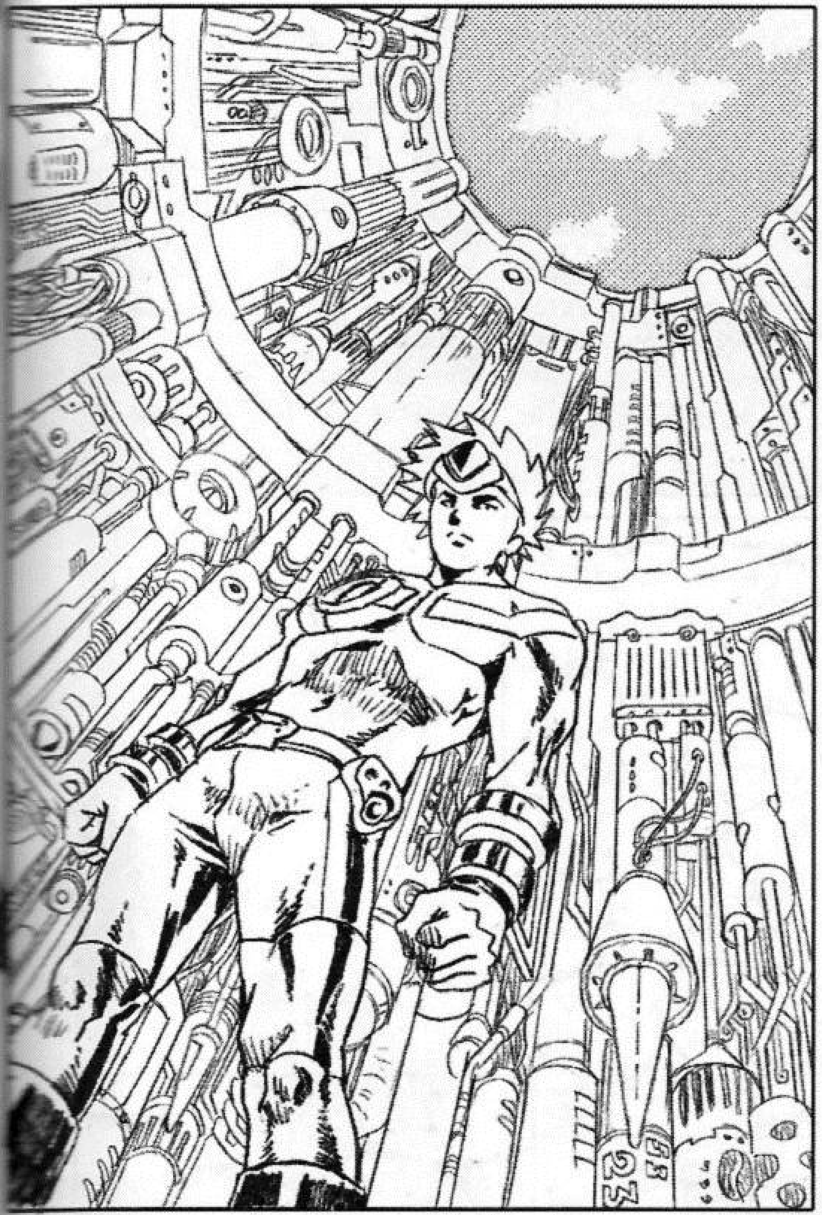


El tamaño del fondo es sin duda una de las primeras sorpresas que nos podemos llevar, en función del tamaño de la figura.

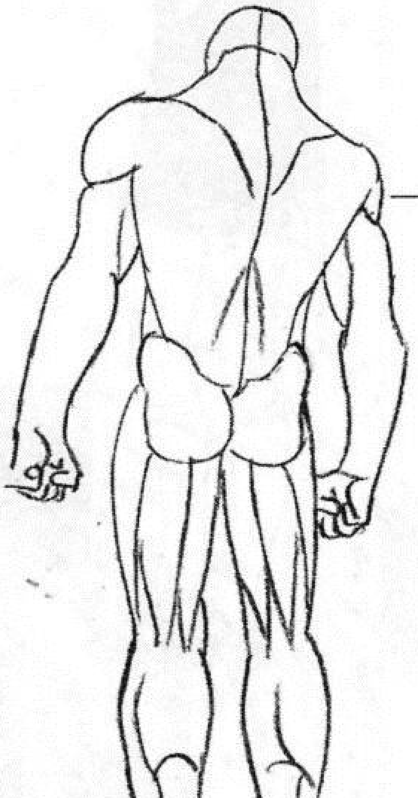
Tendemos a pensar que la figura humana es de a lo mucho 2 m. El tamaño de la figura determina el del fondo.

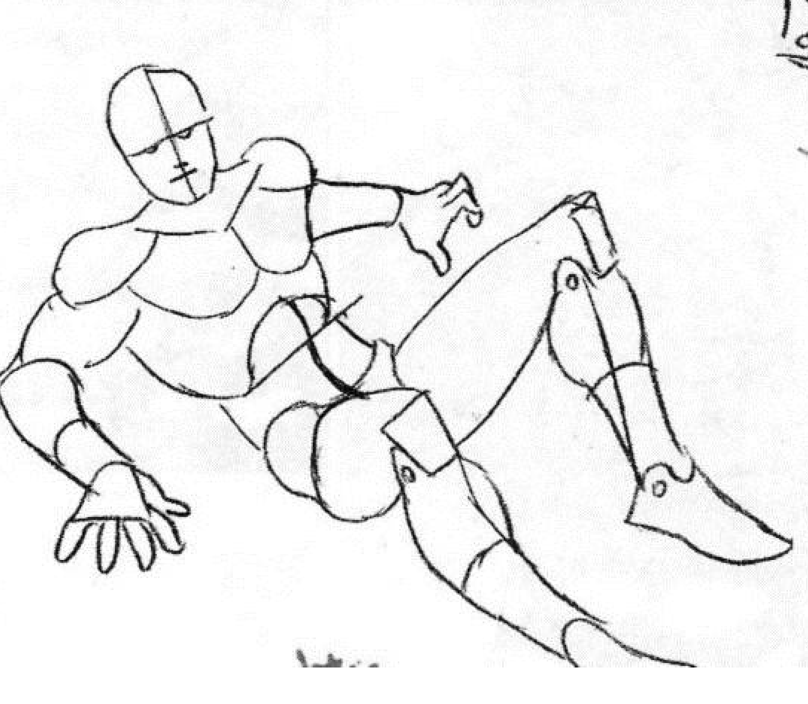
En este caso, el recuadro de arriba nos muestra más bien un pequeño tuvo de escape en el que cabe una persona. En el caso de abajo se trata del túnel que imaginamos en primera instancia.

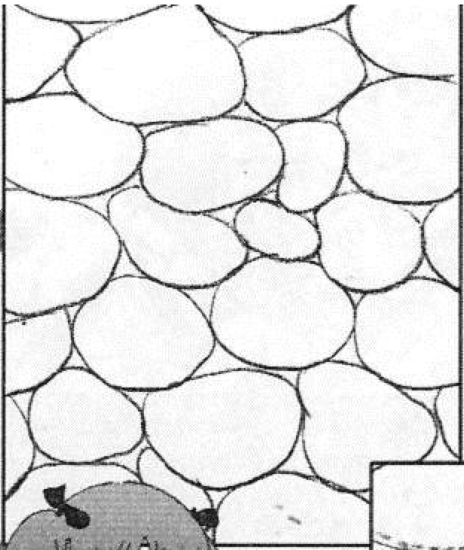
Como puedes ver, cambió también mucho el uso del fondo por la vista en la que se usó: en uno es techo y en el otro es suelo.



Claro que también puede ser pared, todo depende de cómo quieras verlo. Lo único que no varía en los tres casos es la diagonal; siempre han tenido este tipo de composición, lo que le da movimiento y atractivo.

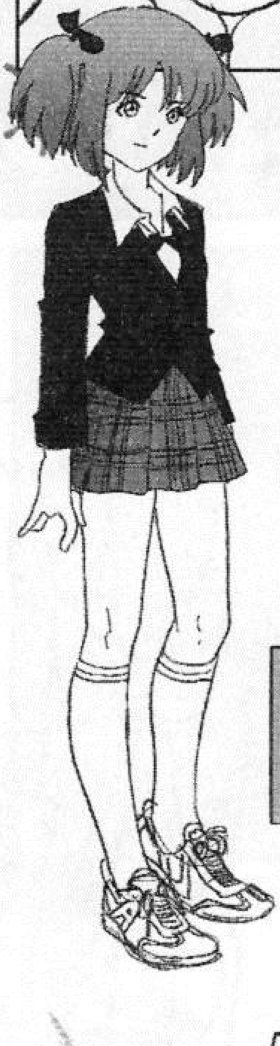


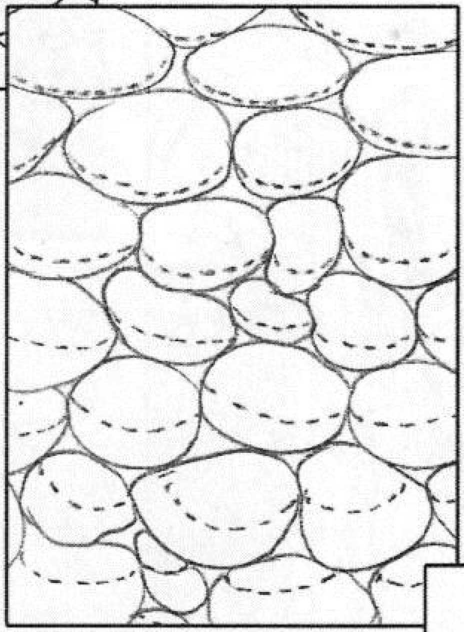


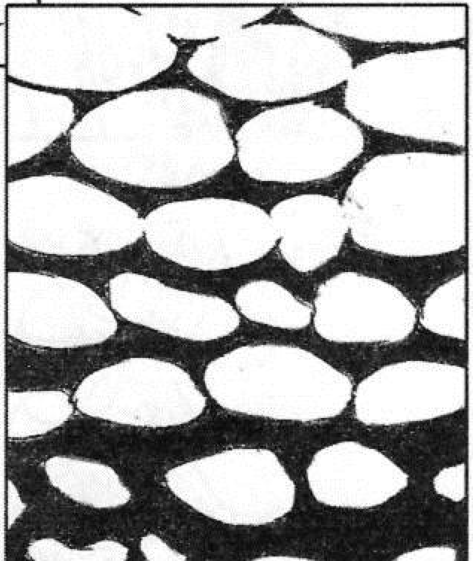


naria. En este ejercicio trabajaremos con textura rocosa. A diferencia de la que vimos anteriormente, esas rocas tendrán formas redondeadas. Lo primero es dibujar estas rocas con simple trazo; recuerda variar sutilmente en el tamaño y forma para que no parezca un patrón.

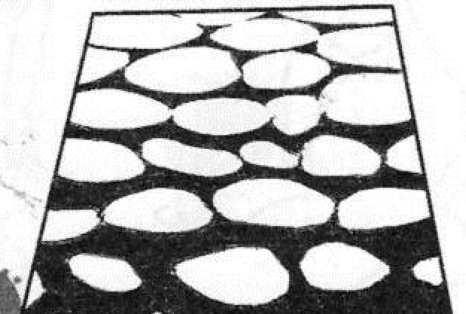
Al sombrear, notarás que la luz llega cada vez menos mientras las piedras están más abajo. Este efecto se logra aumentando paulatinamente cada vez la sombra en cada hilera de piedras como se ve con ayuda de las líneas punteadas. Luego, al sombrear, obtenemos el resultado deseado.





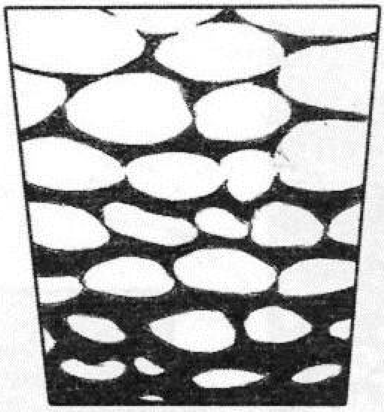


Ahora, imagina cómo se vería esto en perspectiva...

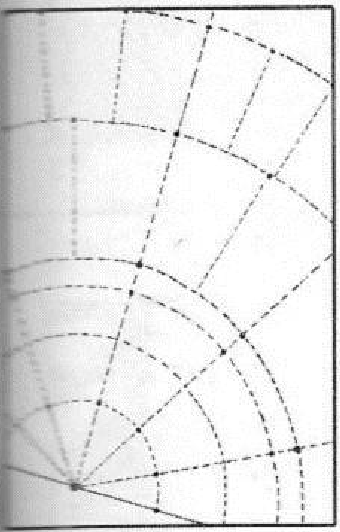


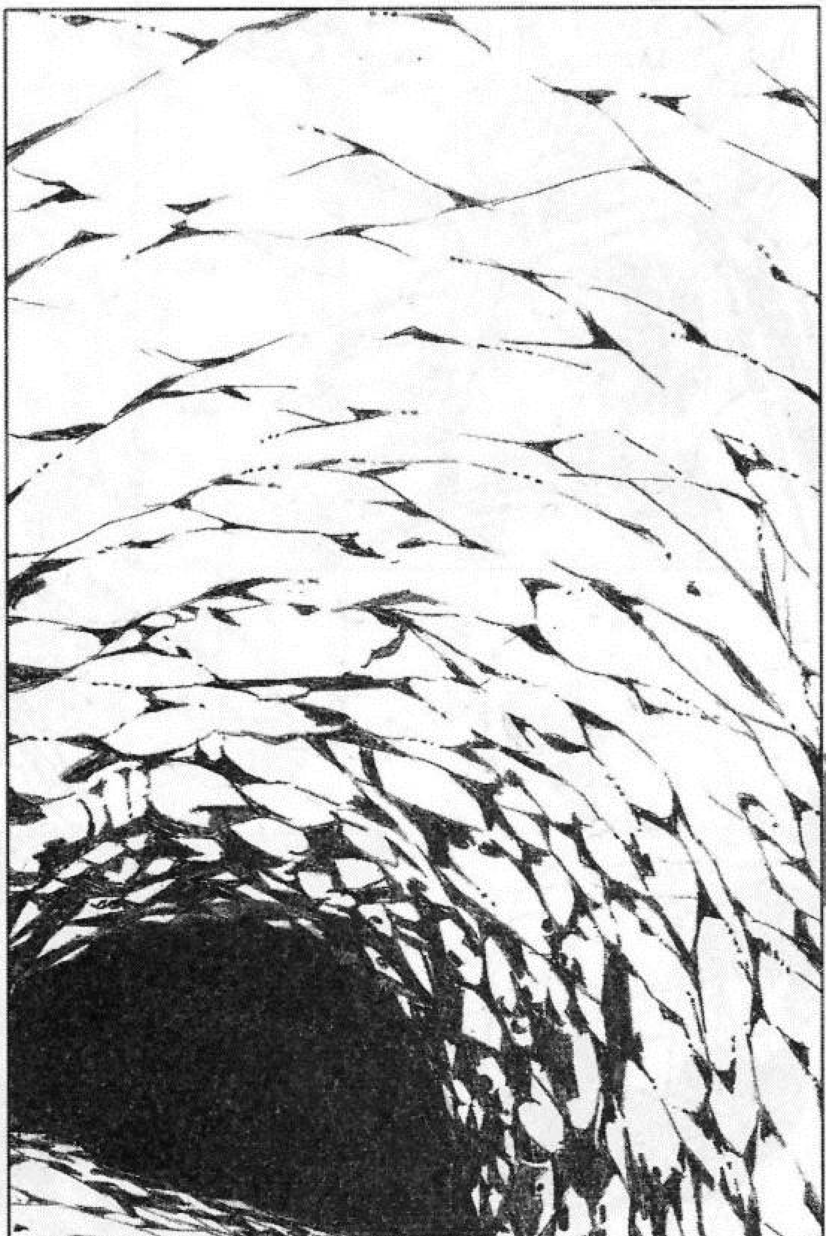
qui-
osa.
ocas
stas
n el

ien-
au-
iile-
das.



Tomemos como base el ejercicio anterior. Qué tal si el mismo túnel que acabamos de dibujar, en vez de tener textura de máquinas, tuviera de rocas, y que este túnel (como la mayoría de los túneles) impide el paso de la luz a medida que se hace profundo.



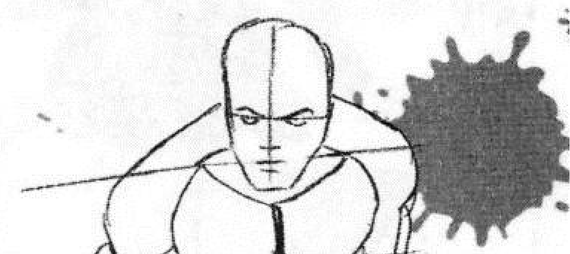


Lo que se hace es exactamente lo mismo que con el ejemplo anterior. Cada roca en lo individual tendrá más sombra que la anterior, mientras que se acerca a la oscuridad y las rocas se harán simultáneamente más pequeñas debido al principio de perspectiva.

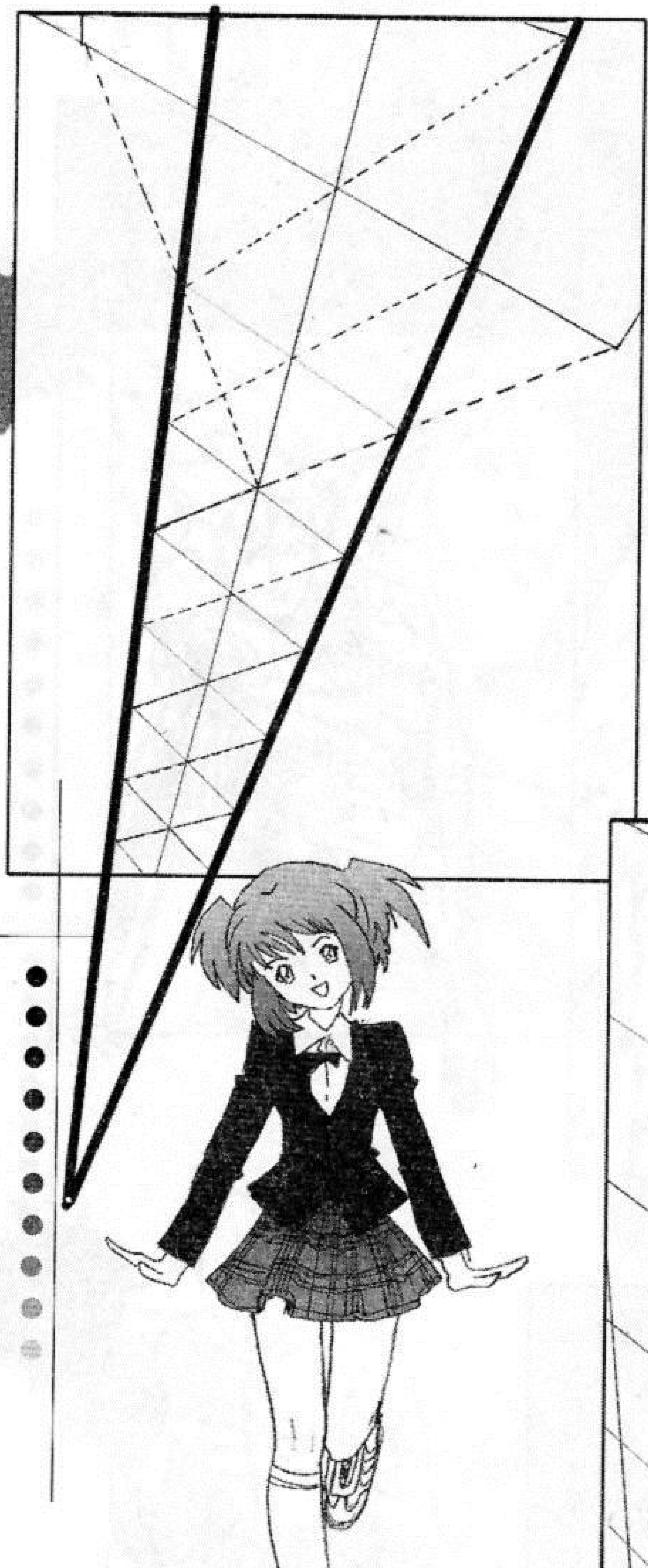
El túnel queda finalmente como lo vemos en esta ilustración.

Al igual que en el caso anterior podemos verlo de distintas maneras, en ambos casos funciona, el fondo se integra a la figura.

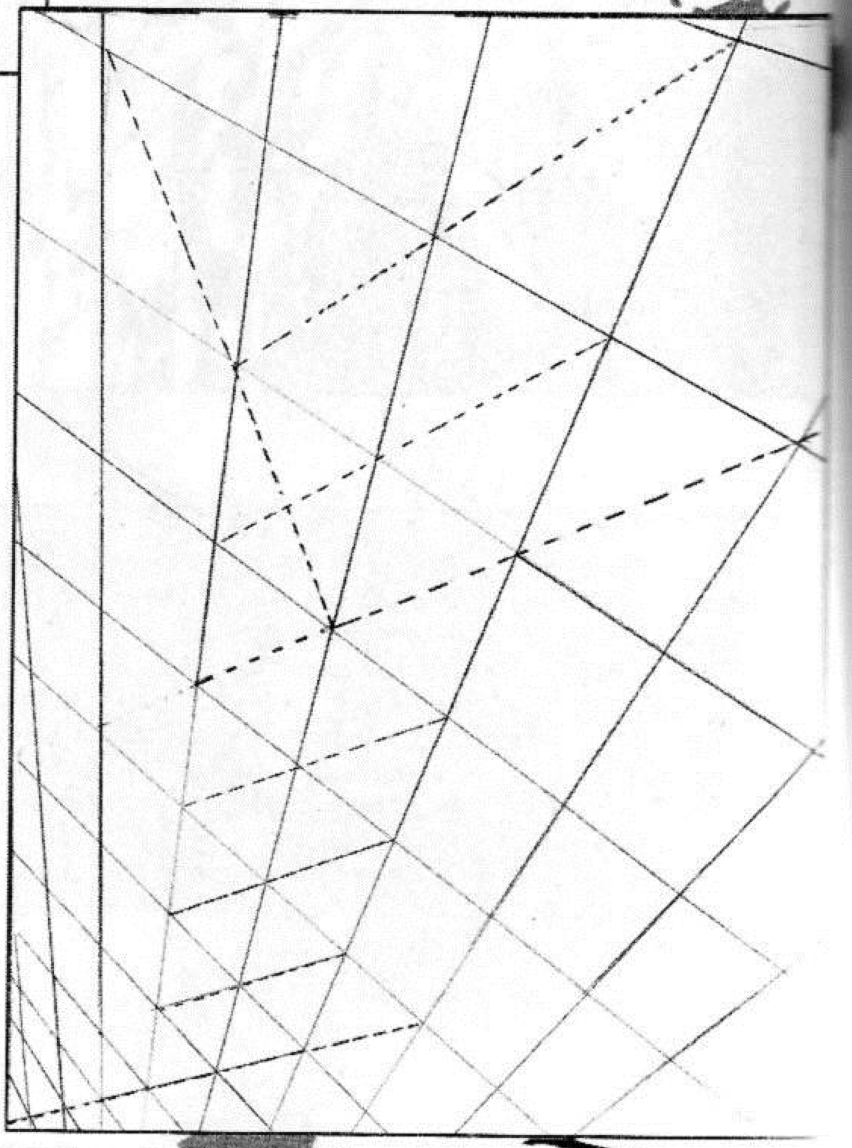
En este uso del dibujo la figura se hace parecer que se trata de un agujero no tan grande hecho en la tierra. Este fondo funcionó como túnel, como agujero y en el caso de la chica parece un antiguo cenote sagrado.

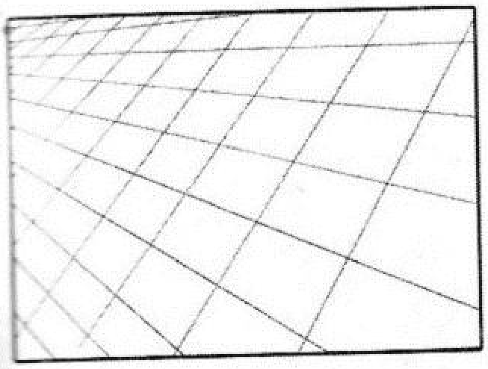


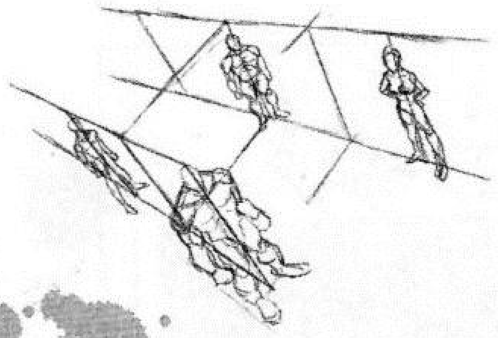
No olvides esforzarte en el dibujo de la figura si ésta lo desmerece. Un buen fondo se echará a perder; también sucede al revés. Un buen dibujo de figura puede perderse si el fondo está mal hecho o no se integra a la figura. En tal caso es mejor no dibujar un fondo para que resalte la figura. Pero tampoco es muy bueno abusar de este recurso, ya que, en una historieta, por ejemplo, si hay carencia de fondos se pierde la noción de contexto en la historia; es decir, dónde está el personaje, en qué tiempo, en qué situación. Esto puede quitarle fuerza a la historia y en consecuencia al dibujo.

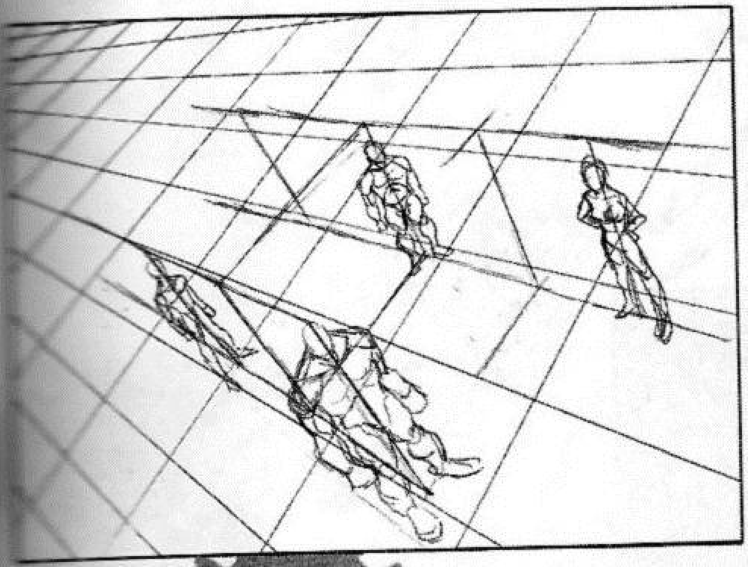


Dibujar una cuadrícula en perspectiva puede ser la bas
para trazar muchos fondos. Para dibujar esta cuadrí-
cula sacamos dos líneas desde un punto de fuga (com
en la figura de arriba). Dividimos estas líneas en seg-
mentos que obtenemos trazando una diagonal. Tratam
este procedimiento con más paciencia en el *DibujArt*
Book # 7 de perspectiva. Posteriormente, a partir de
estas líneas, construimos una cuadrícula Observa aten-
tamente la forma como usamos las líneas de referenci
para dibujar la cuadrícula.

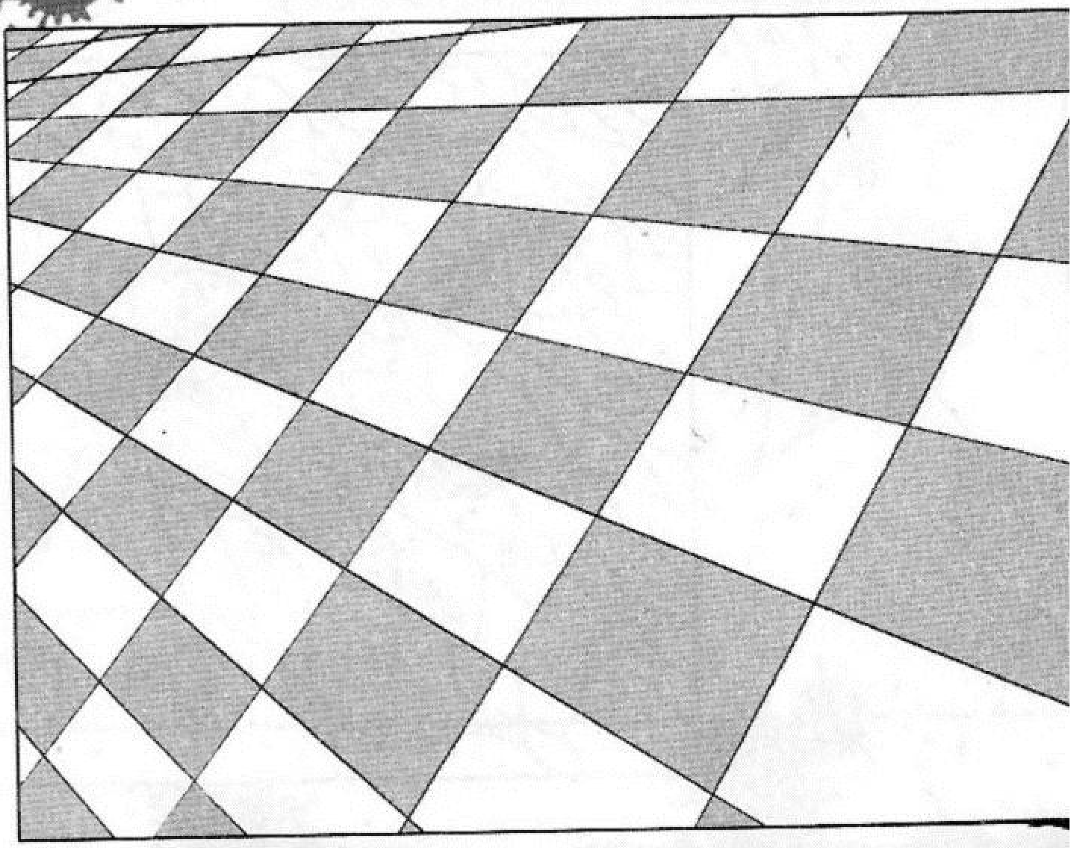


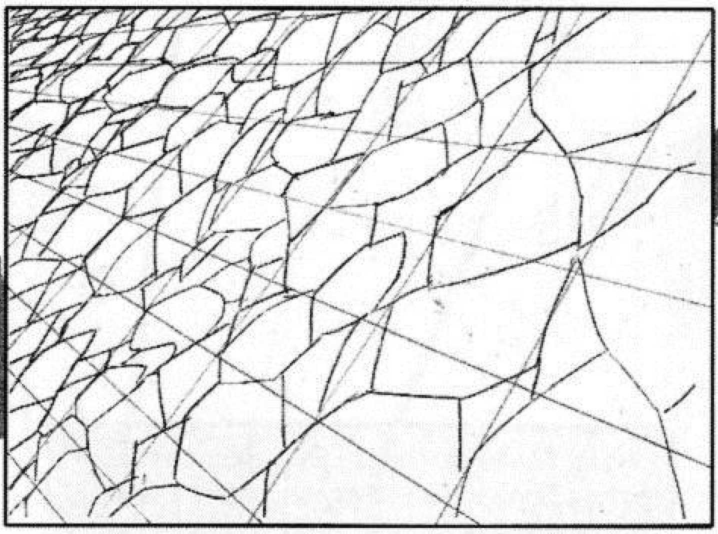


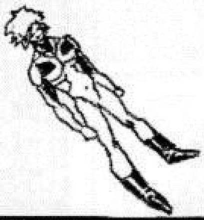


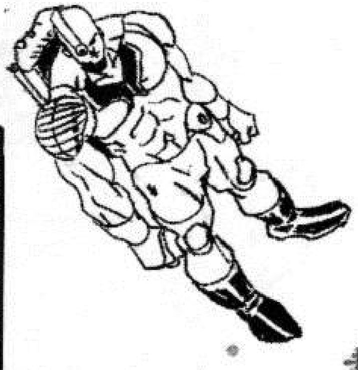


Siguiendo los puntos de fuga podemos dibujar personajes sobre la cuadrícula, primero trazamos el personaje más robusto y a partir de éste proyectamos las líneas (tomando en cuenta el punto de fuga de la cuadrícula) y así obtuvimos las alturas de cada uno de los personajes. Al cuadricular el fondo es fácil apreciar el tamaño de los objetos, que se hacen grandes conforme se acerca a nuestra vista. Sobre este fondo cuadriculado como un ajedrez se pueden imaginar muchos posibles escenarios.

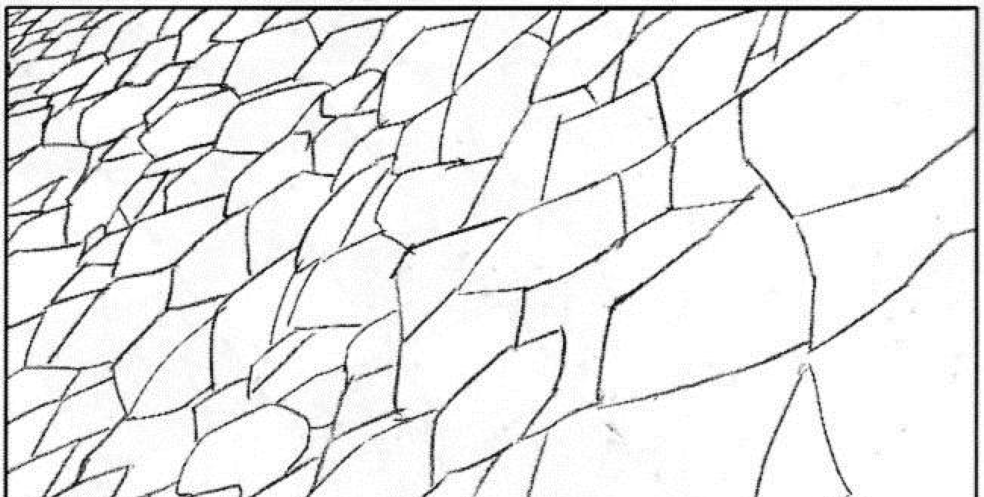


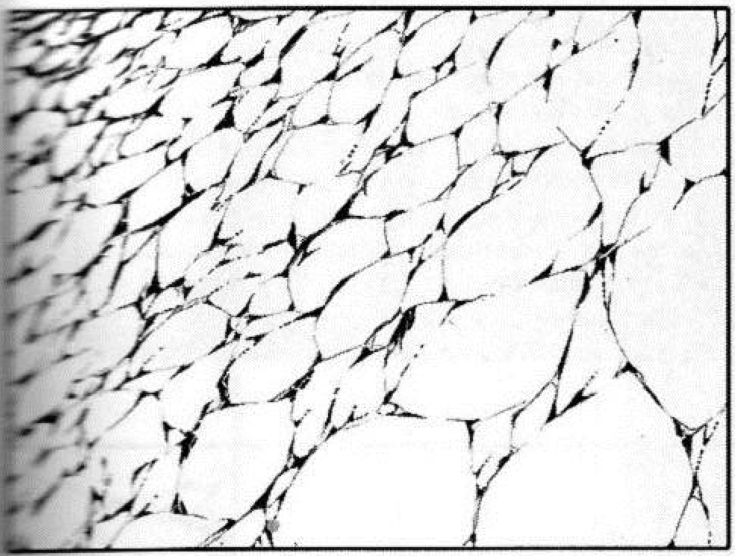




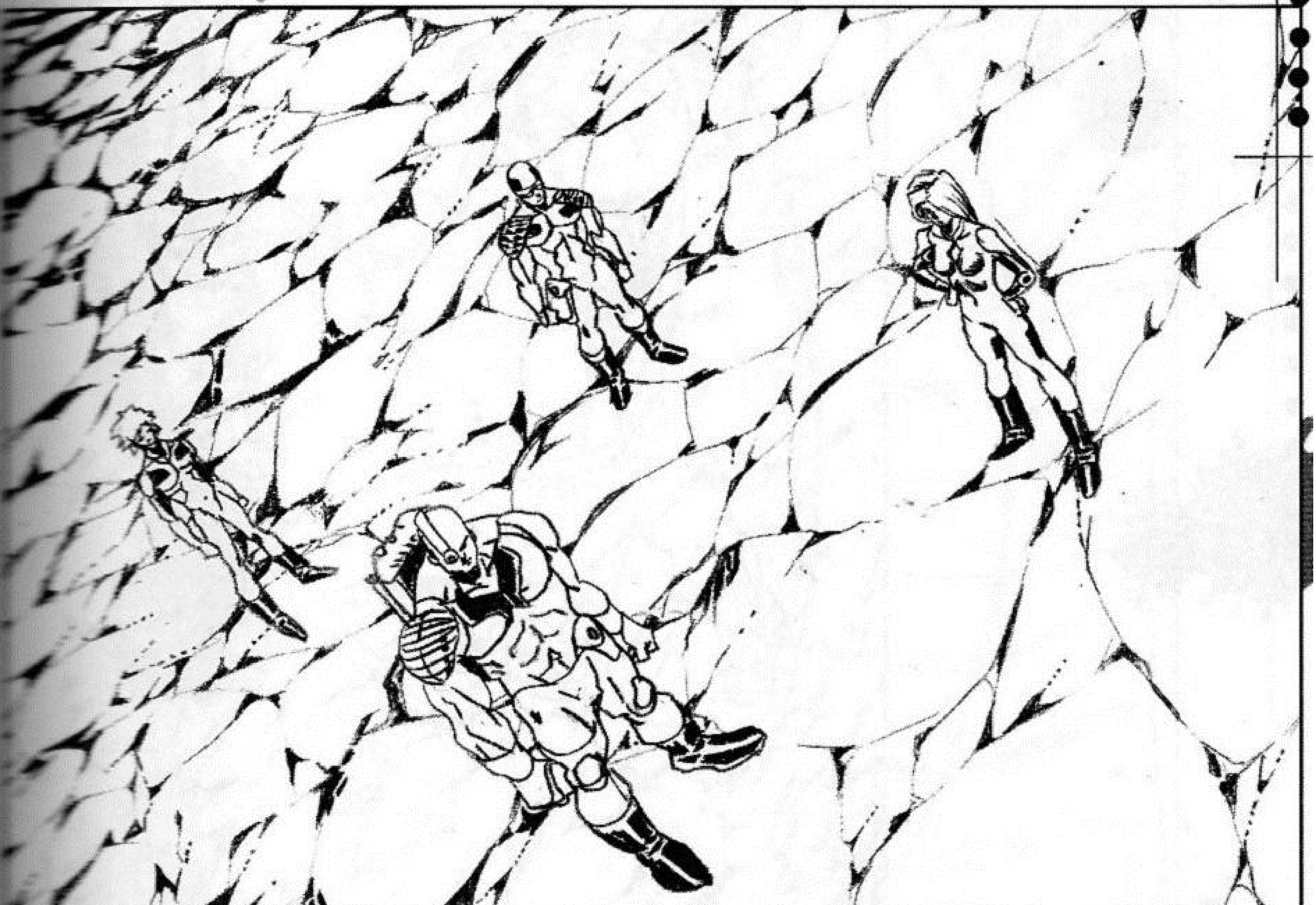


Tomando en cuenta la cuadrícula de la página anterior, dibujamos formas de rocas. Aunque las rocas tienen tamaños irregulares buscamos que más o menos el tamaño de cada una sea similar al de cada cuadro. Al hacerlo de esta manera dibujaremos conjuntos de rocas que se alejan de nuestra vista (las consideraciones para dibujar las rocas son las mismas que las que vimos páginas atrás). También detallamos los personajes que abocetamos en la página anterior.

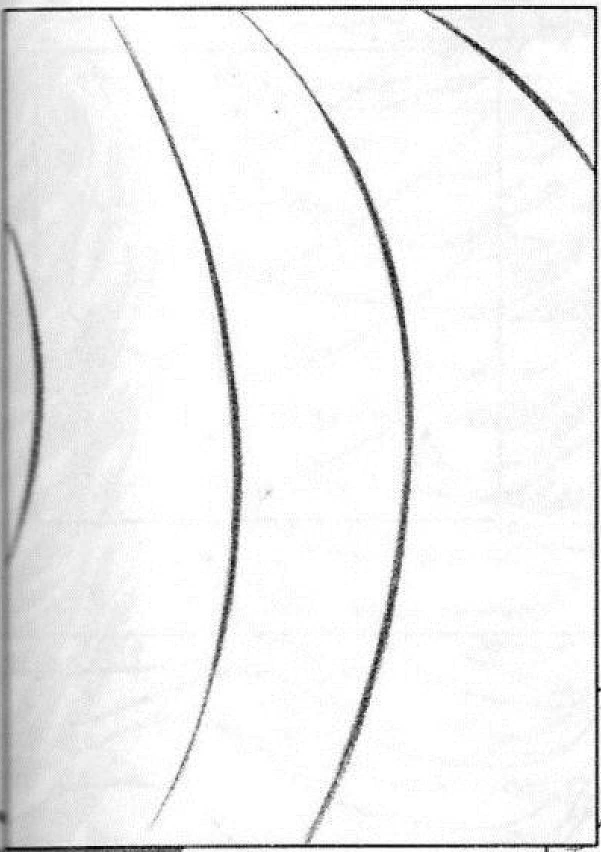




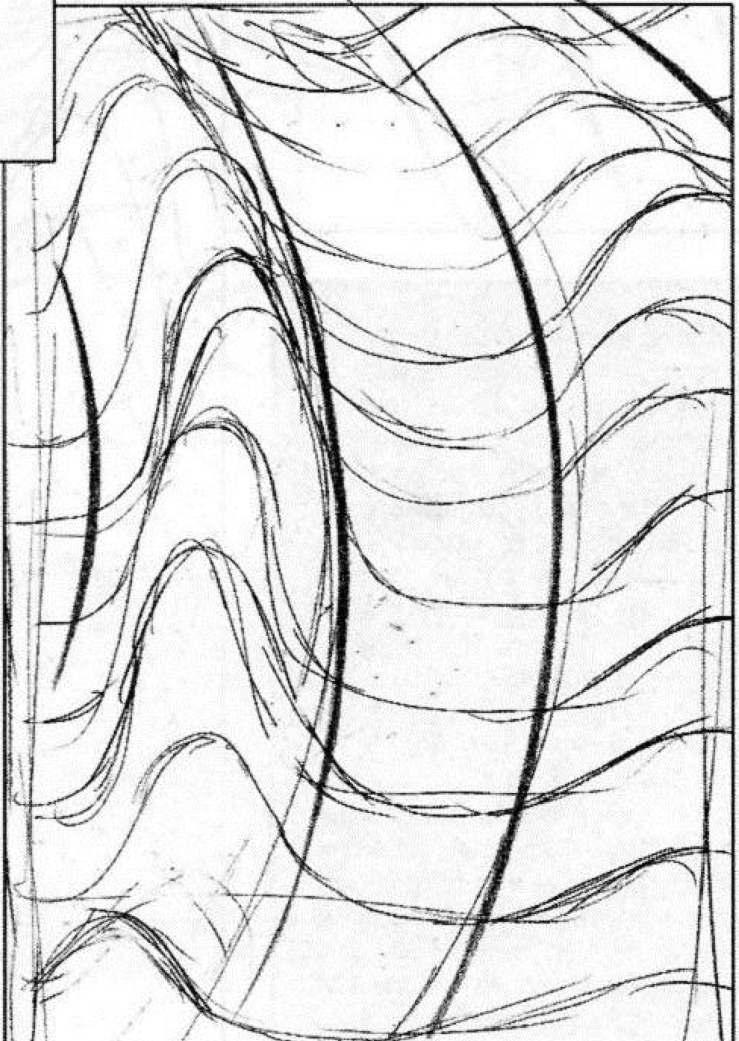
Del mismo modo como hicimos antes en la rocas que dibujamos, ahora enfatizamos el volumen y la forma, colocando pequeñas sombras entre las uniones de las rocas. Al colocar nuestros personajes sobre el fondo, parecen estar sobre un desierto. Recuerda que en la historieta, el cómic o en el manga, el fondo juega un papel importantísimo, nos dice la hora del día, el lugar donde se desarrolla la historia, la estación del año, la época histórica, etcétera. Hay quien dice que el fondo es tan importante como la figura; en ocasiones el fondo habla más en una escena que los mismos personajes.

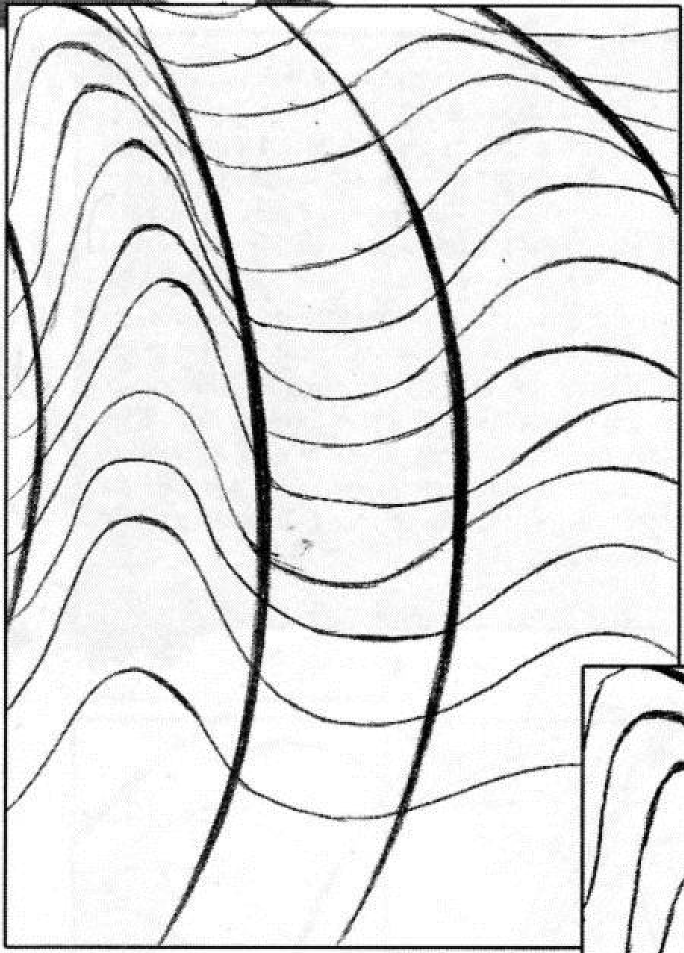


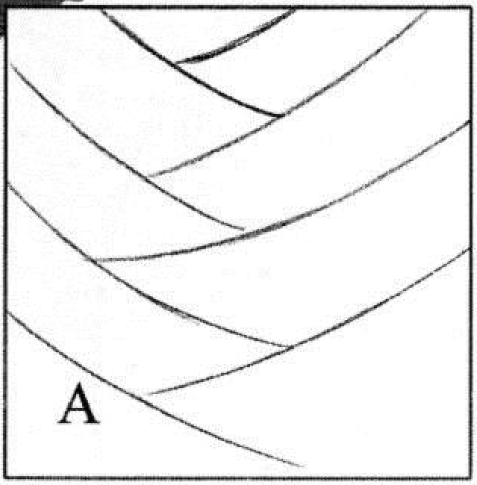
En fondos como éstos es fácil colocar personas pequeñas (como en la página anterior), o bien personajes como éste, que abarcan casi todo el fondo que dibujamos. Observa cómo nuestro personaje respeta la perspectiva en la que se desenvuelve. Al igual que en la cuadrícula, nos ayuda a determinar el tamaño de las rocas conforme se alejan de nuestra vista. Esto también nos sirve para buscar qué elementos, como las manos de este personaje, se verán más grandes conforme estén más lejos del punto de fuga, o dicho de otro modo, más cerca del espectador.

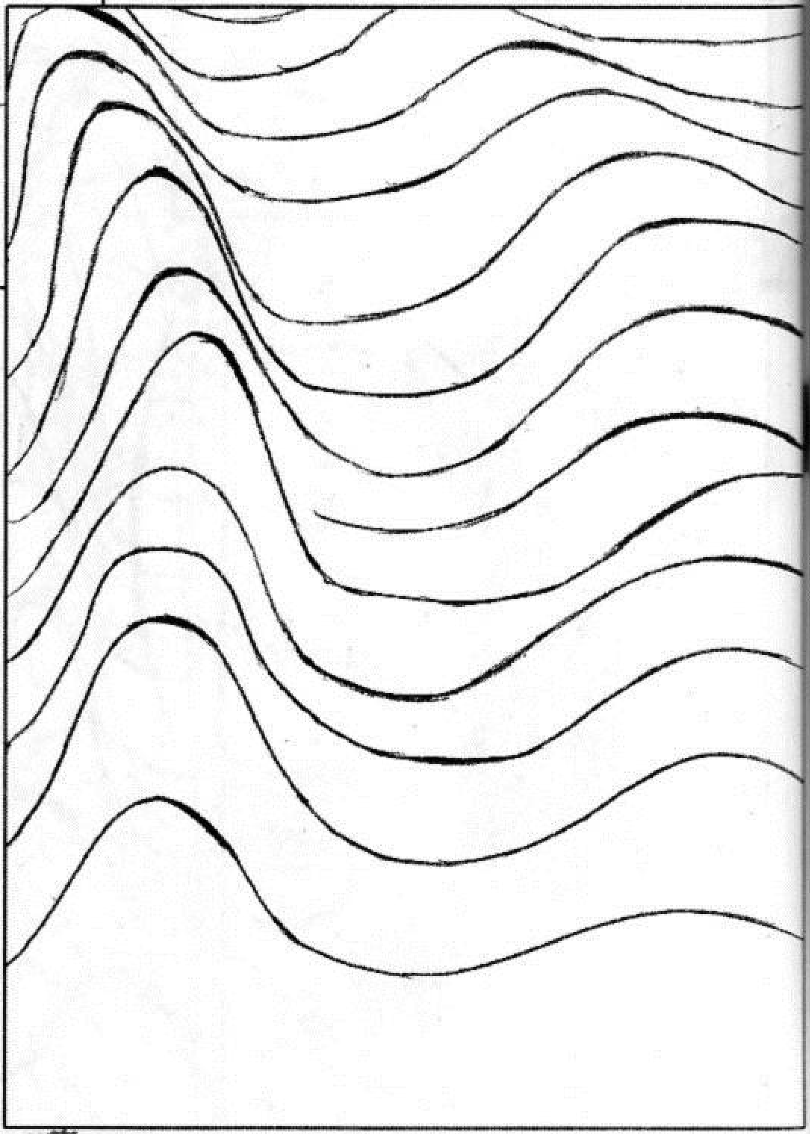


Utilizando rocas podemos dibujar cualquier forma, incluso complejas como un rostro. Para esto podemos usar referencias que nos acerquen a las forma que deseamos plasmar. En este caso las líneas de referencia que dibujamos son unas curvas sobre las cuales trazamos otras curvas, unas más y otras menos pronunciadas. Es muy importante que experimentes muchas formas. Descubrirás que las posibilidades son prácticamente ilimitadas. En este caso sólo hacemos figuras sencillas, pues nuestro propósito es que lo entiendas de una manera básica, para que después de algo de práctica lo apliques en formas más complejas.

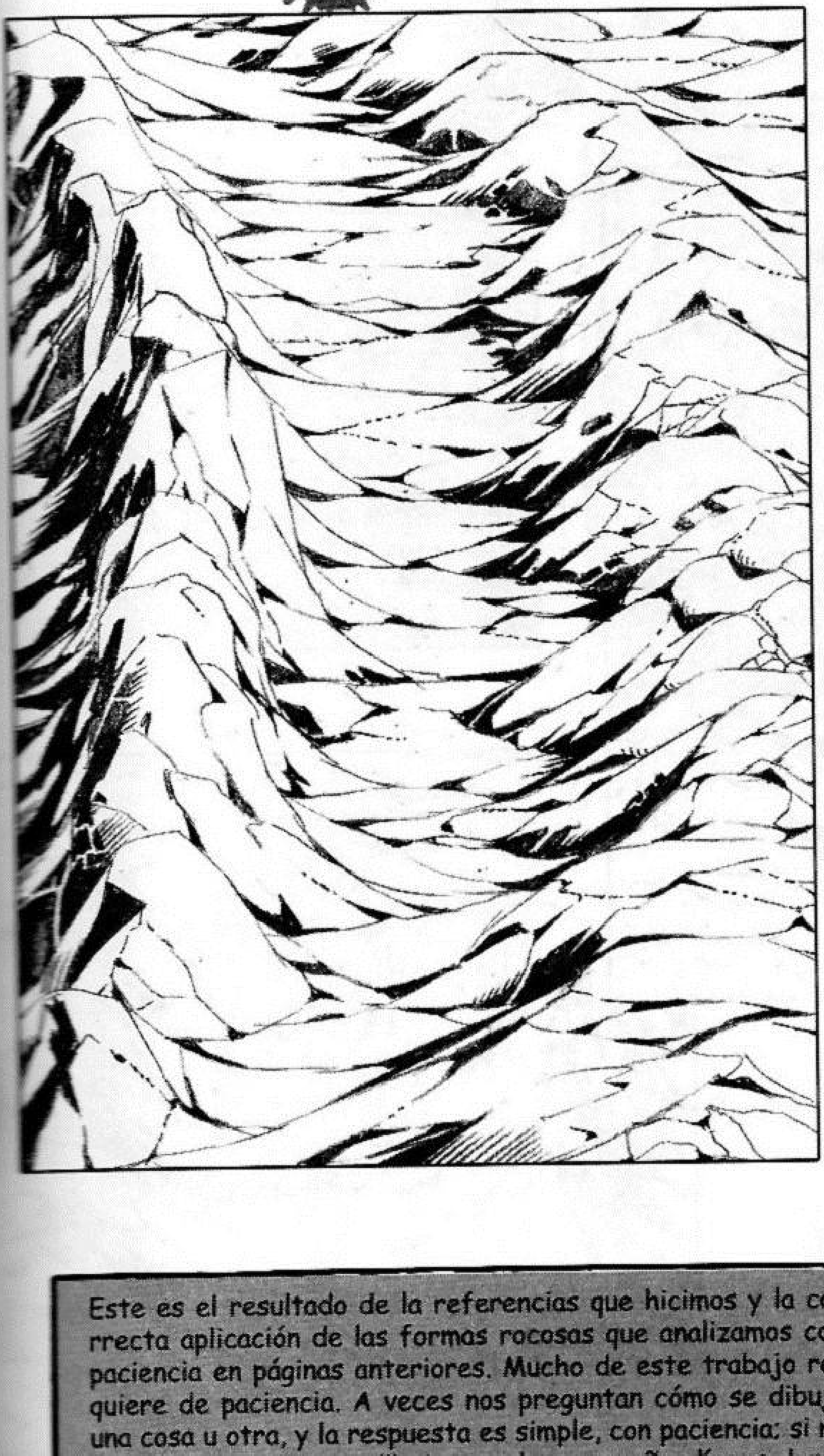


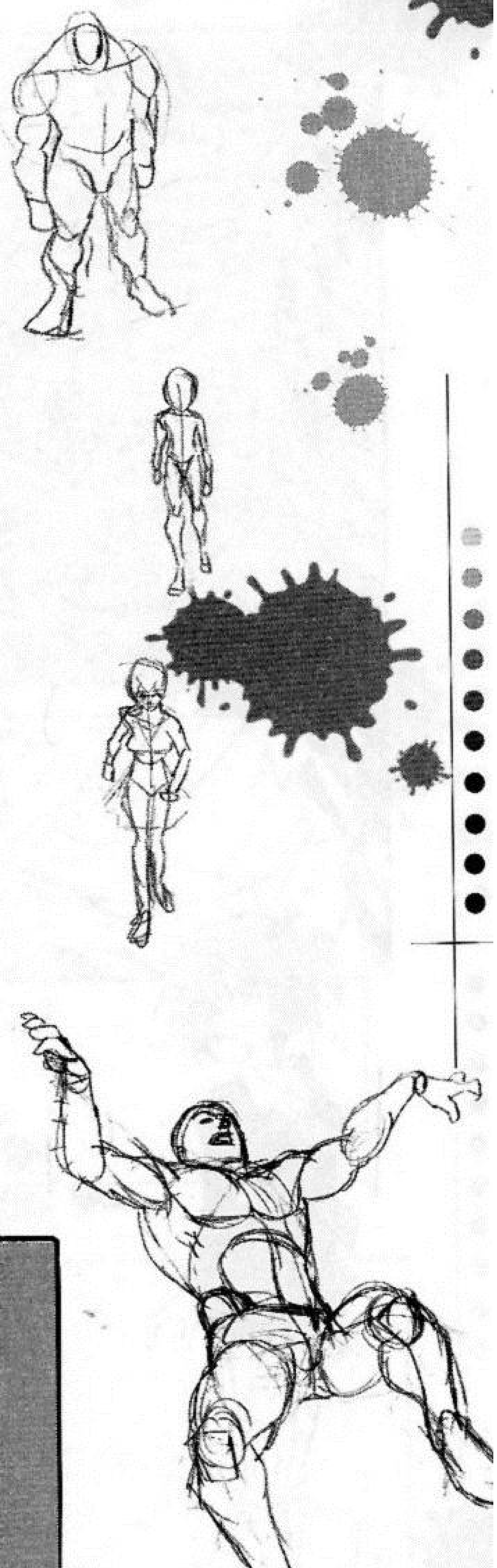






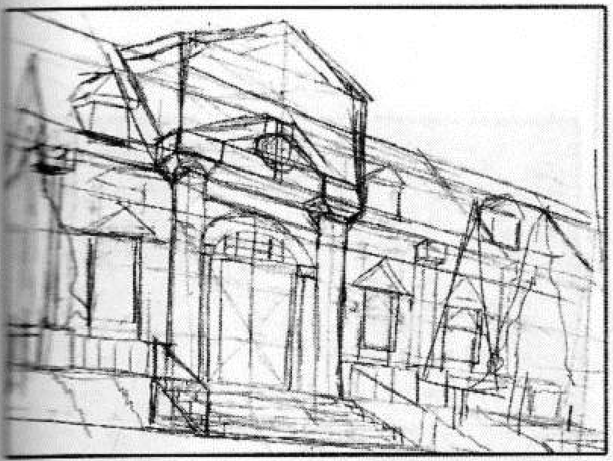
Ahora limpiamos nuestra imagen anterior para trabajar con más comodidad. Estas formas combinadas con las formas rocosas que estudiamos en páginas anteriores, nos resultarán en un paisaje rocoso con una forma que nosotros hemos planeado. Es muy común que la gente al dibujar un conjunto de rocas, no preestablezca una forma definida para sus formaciones, sino que sólo dibujen un conjunto de líneas, por así decirlo, desordenadas. Al planear las formas rocosas estamos dibujando nuestros fondos más ordenadamente. En la figura A ilustramos la forma básica en donde se unirán los diferentes conjuntos de las rocas.



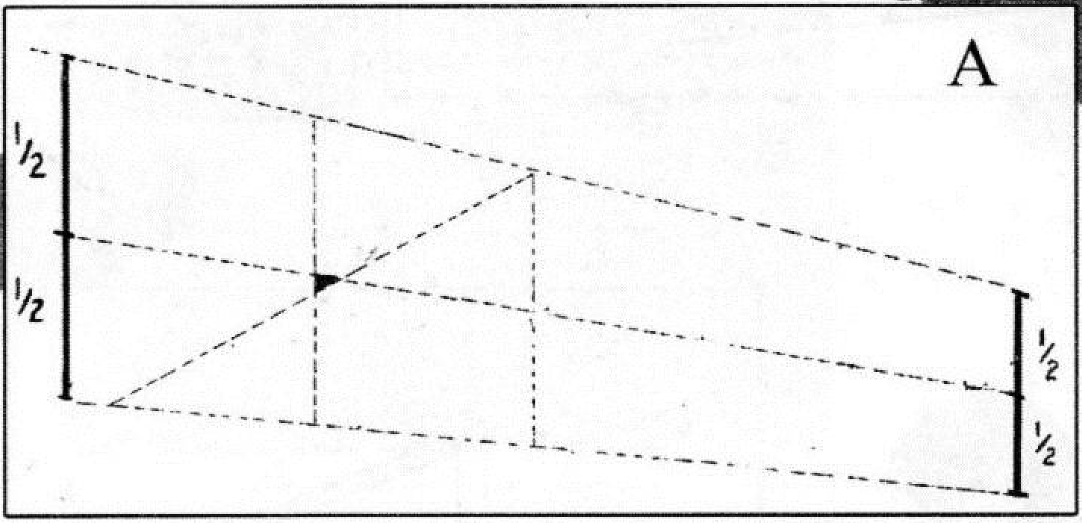


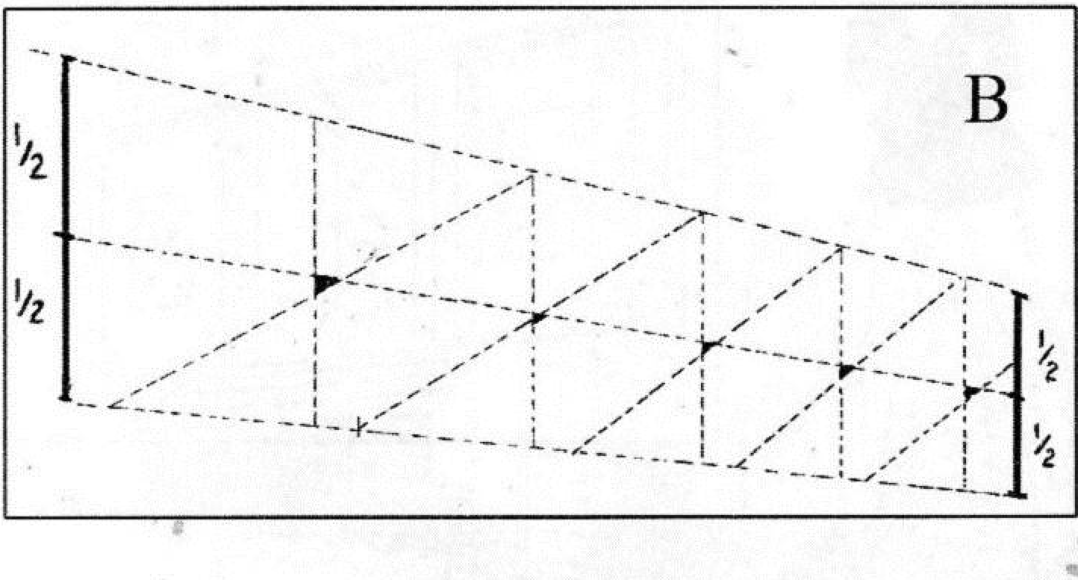
Este es el resultado de la referencias que hicimos y la correcta aplicación de las formas rocosas que analizamos con paciencia en páginas anteriores. Mucho de este trabajo requiere de paciencia. A veces nos preguntan cómo se dibuja una cosa u otra, y la respuesta es simple, con paciencia: si no tienes paciencia para dibujar muchas pequeñas líneas derechas y limpias, tus trabajos difícilmente lucirán bien. A este paisaje le podemos colocar personajes de diferentes tamaños, es otra ventaja de las formas rocosas. Observa también que el lado izquierdo de las rocas lo sombreamos a fin de que nuestro dibujo luzca un poco más contrastado.

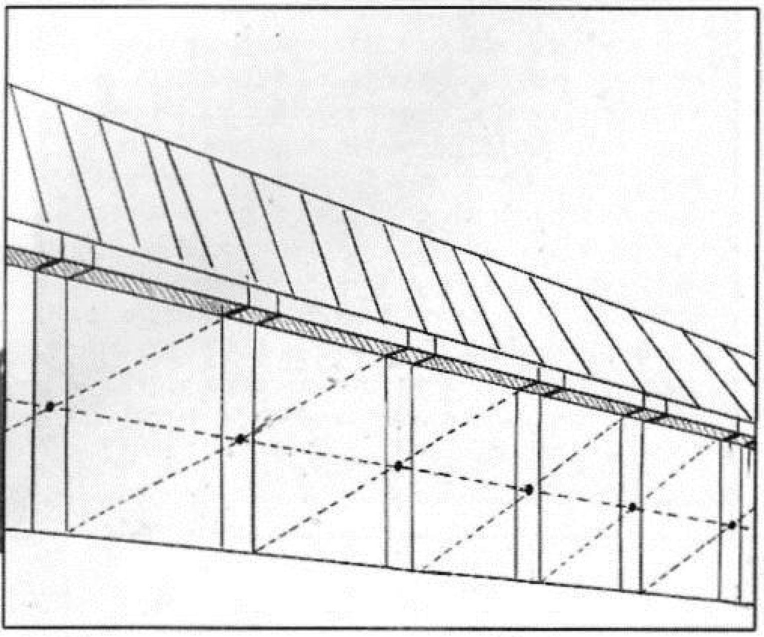
Como lo mencionamos, en formaciones rocosas como éstas el tamaño de los personajes que dibujemos puede ser muy diverso. Aquí lo ejemplificamos con claridad, tanto con personajes pequeños dentro del fondo como con uno grande; incluso podríamos dibujar aún más pequeños los personajes, o bien dibujar sólo un pie en este fondo, haciendo entender que son sólo piedras pequeñas.



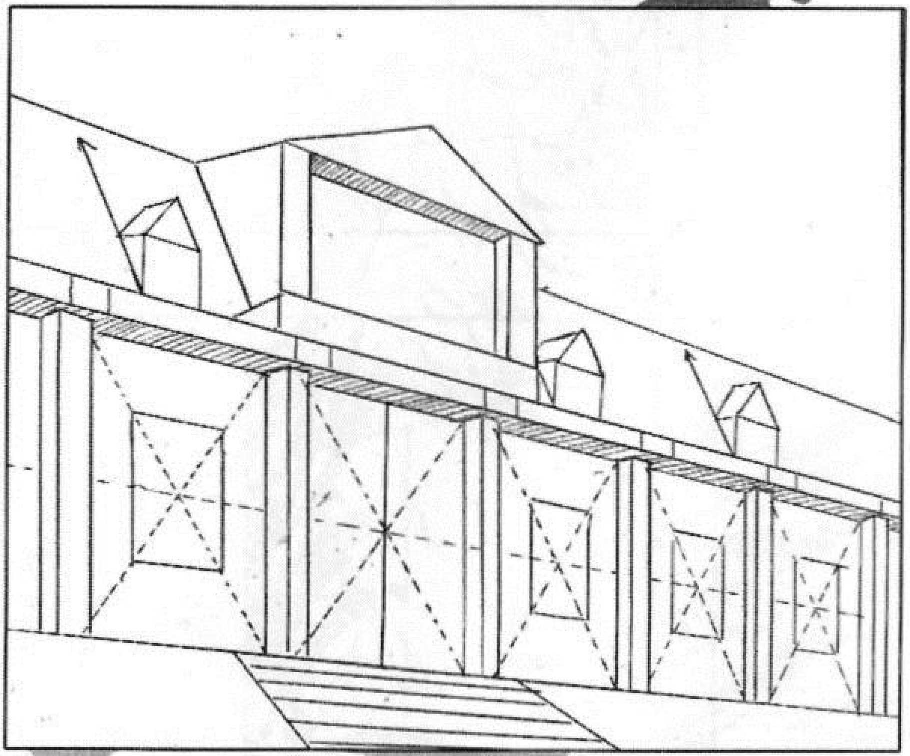
Al dibujar una casa de un buen nivel socioeconómico, es decir, de ricos, es importante considerar algunas características generales. Por ejemplo, las casas deben ser altas. Es conveniente que tengan muchas ventanas y áreas verdes amplias; también elementos como columnas, etcétera. Lo primero que hicimos en este caso fue dibujar un boceto, al cual seguiremos para dibujar esta casa. Ya teniendo la idea trazamos en la figura A dos líneas que serán los extremos de la casa. Dividimos estas líneas por la mitad y usamos este centro para trazar una diagonal. Esta diagonal nos servirá para cada una de las secciones de la casa, es decir, para las secciones de la puerta y las ventanas. En la figura B repetimos esta medida por medio de líneas diagonales, y obtuvimos cinco secciones del mismo tamaño. Estos principios de perspectiva los revisamos ampliamente en el *DibujArte Book* número 7.

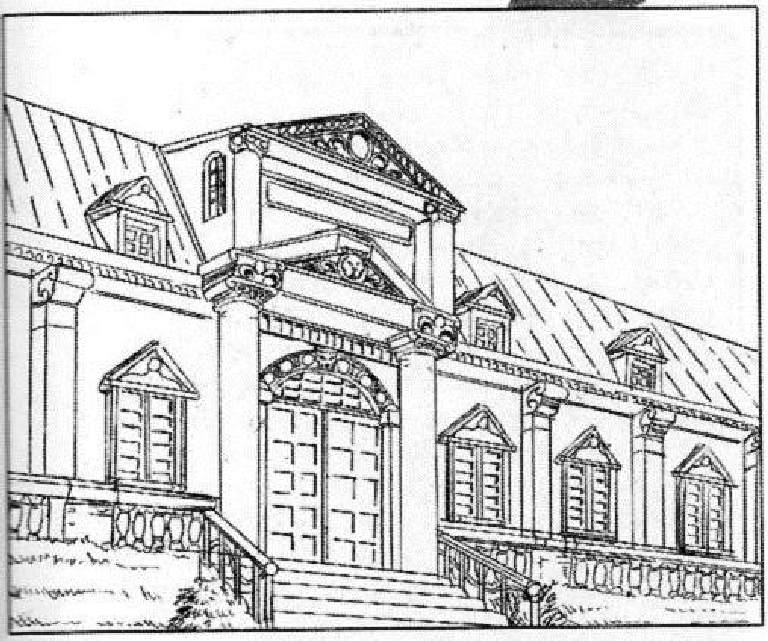




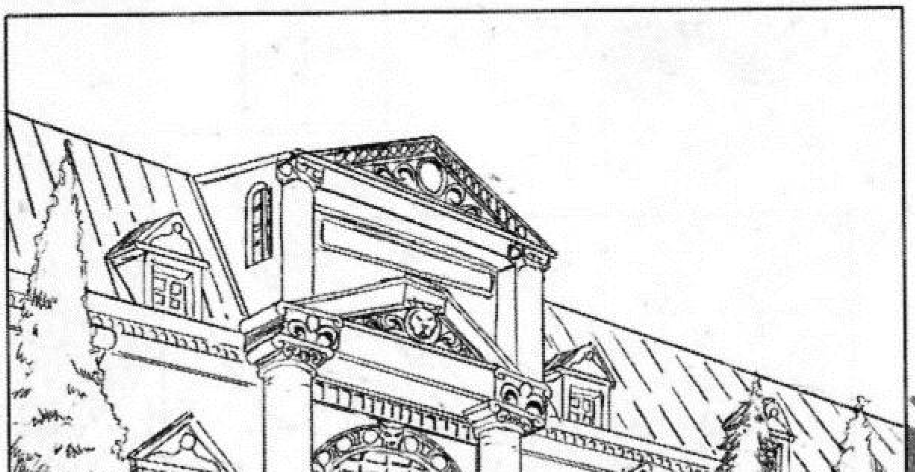


En cada una de la divisiones de la página anterior trazamos lo que será un castillo; en este caso dibujamos seis. Observa que las líneas del techo se van inclinando poco a poco. Después, sobre esta base trazamos la forma básica de las ventanas, de la puerta, de las escaleras, etcétera. Cada uno de estos elementos sigue al punto de fuga de las primeras líneas que trazamos. Para definir la correcta ubicación de la puerta y las ventanas trazamos líneas de referencia diagonales que dividen en forma de "X" cada sección. Esta forma de "X" determina el centro de cada sección y así ubicaremos bien la forma y los detalles de estos elementos.

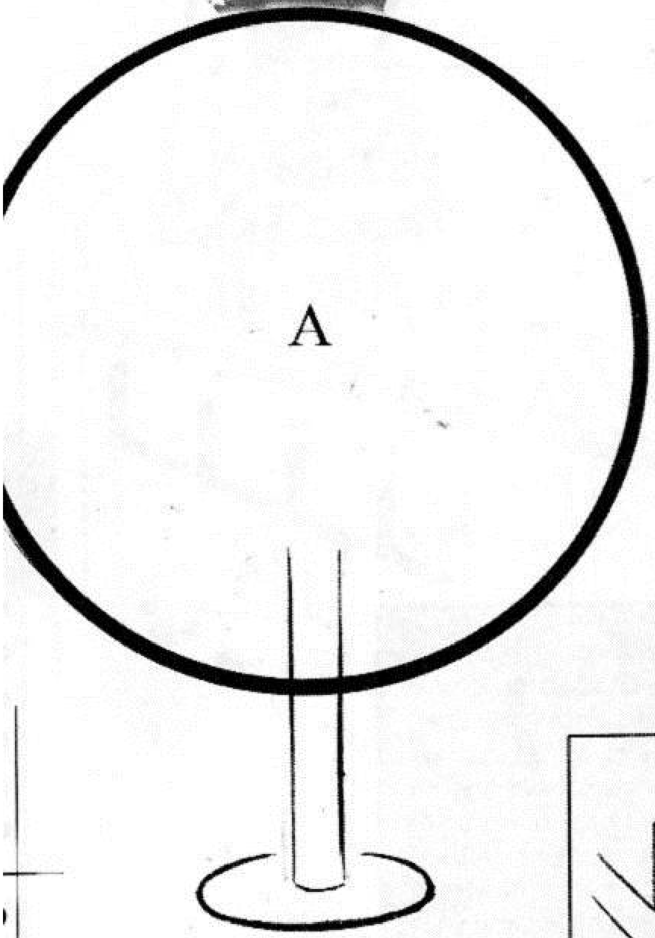


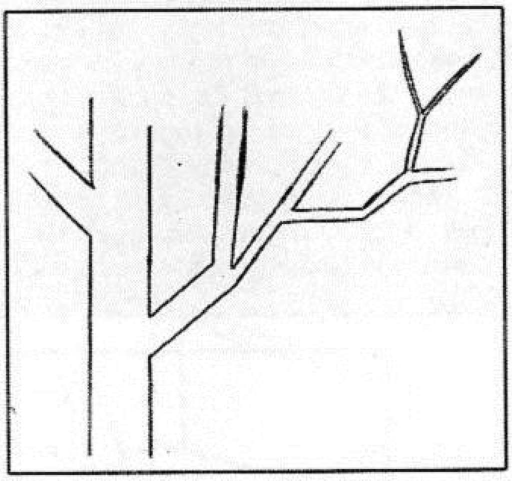


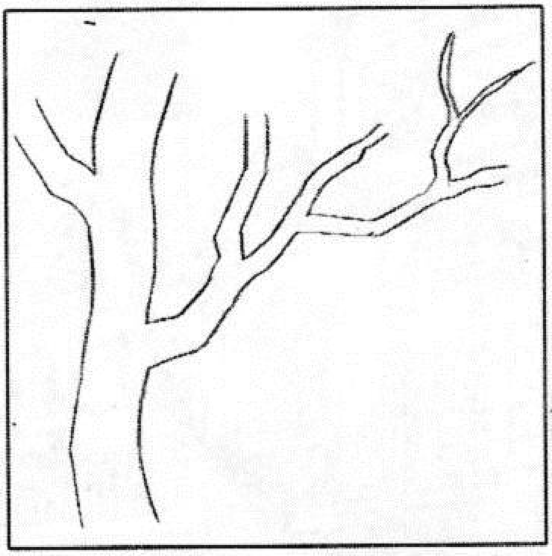
Hicimos lo más importante en las páginas anteriores, que fue dibujar las bases de esta casa; lo siguiente es detallar. Si no colocamos los suficientes detalles, nuestra casa lucirá muy simple, muy aburrida, aunque tenga buenas bases de forma y perspectiva. Para las ventanas y los adornos de la puerta usamos el principio que explicamos en páginas anteriores (A). Al final añadimos unos árboles. Éstos también respetan la perspectiva de la casa. Sé muy observador en los detalles de las construcciones que veas, tarde o temprano puedes aplicar tus observaciones.

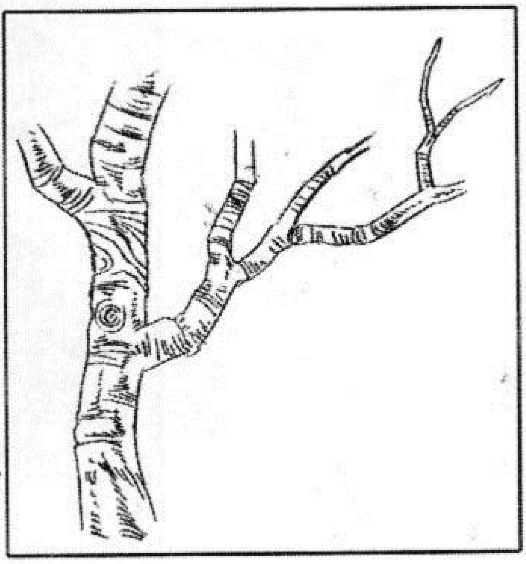


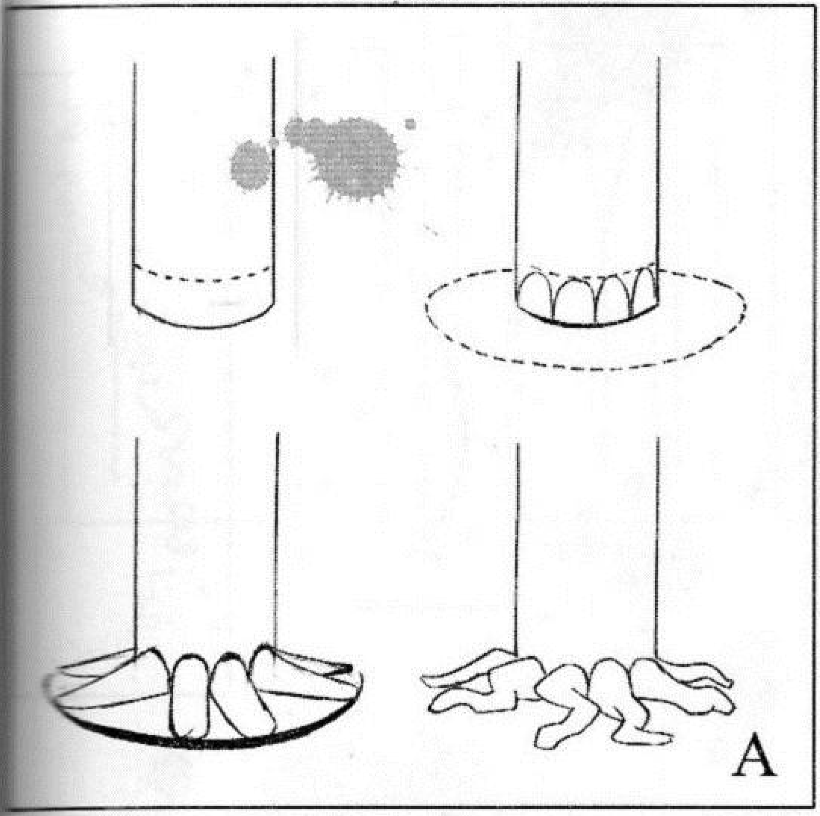
Los árboles son un elemento ineludible al hablar de los fondos. Para dibujar un árbol usaremos una base muy sencilla (A). Sobre esta base dibujaremos el árbol más detallado. Para detallarlo comenzaremos a hablar de las ramas. Básicamente las ramas de los árboles siguen un patrón. Del tronco principal sale una más delgada que el tronco. De ésta surgen dos o tres ramas más delgadas, y de éstas unas más delgadas y más numerosas; y de éstas, las hojas del árbol. Es decir, el patrón es que cada vez las ramas son más delgadas y más numerosas hasta llegar a las hojas. Observa el proceso que dibujamos de las ramas. Al principio las dibujamos con líneas rectas, sólo respetando el principio de que cada vez son más delgadas. Después le quitamos lo rígido haciéndolas más quebradas, y finalmente añadimos todo tipo de líneas para dar a entender la textura del árbol.

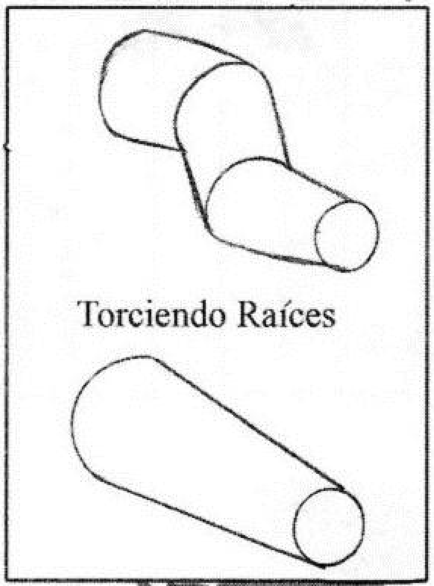




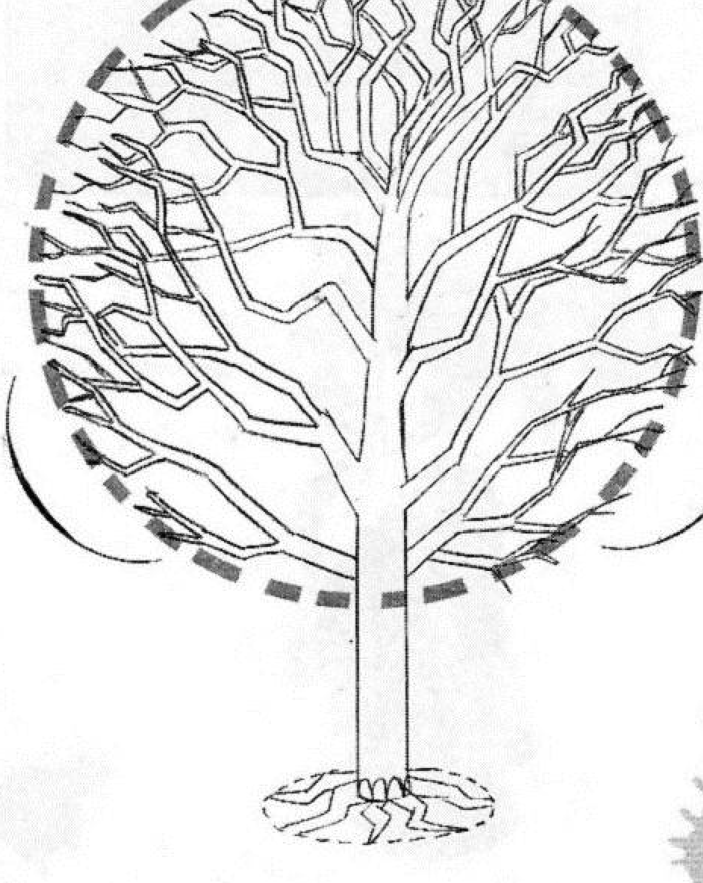


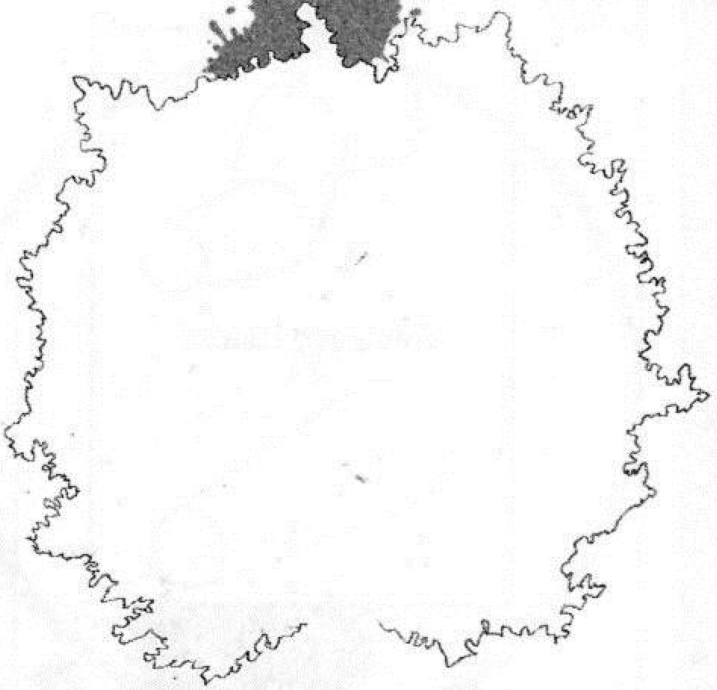


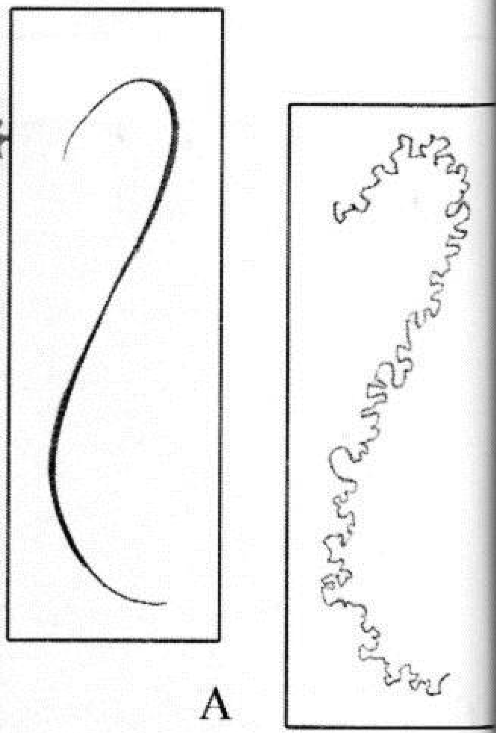




Para dibujar la raíz del árbol seguimos un sencillo proceso, que se basa en el buen uso del cilindro. A un cilindro le trazamos una elipse punteada que será los límites de las raíces. Después trazamos cilindros a partir del principal, que serán delimitados por la línea punteada. Finalmente torcemos las raíces hasta que lucen como en la figura A. En la parte de abajo aplicamos lo que vimos de las ramas, las raíces y la forma general del árbol; siguiendo estos sencillos principios, podemos dibujar un árbol sin hojas.

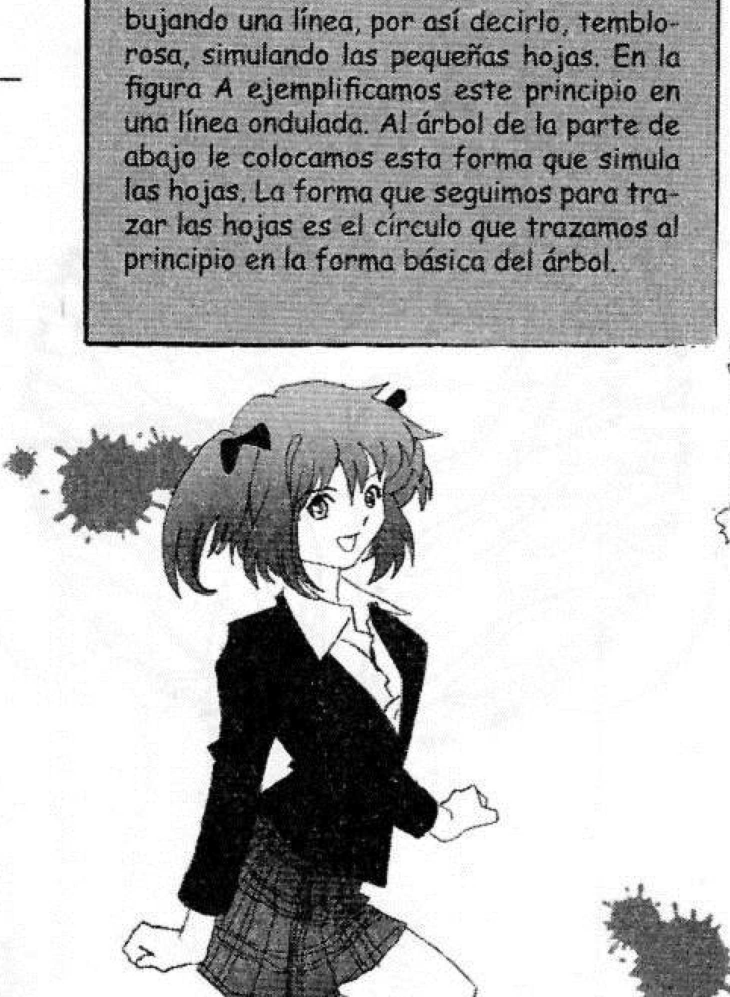


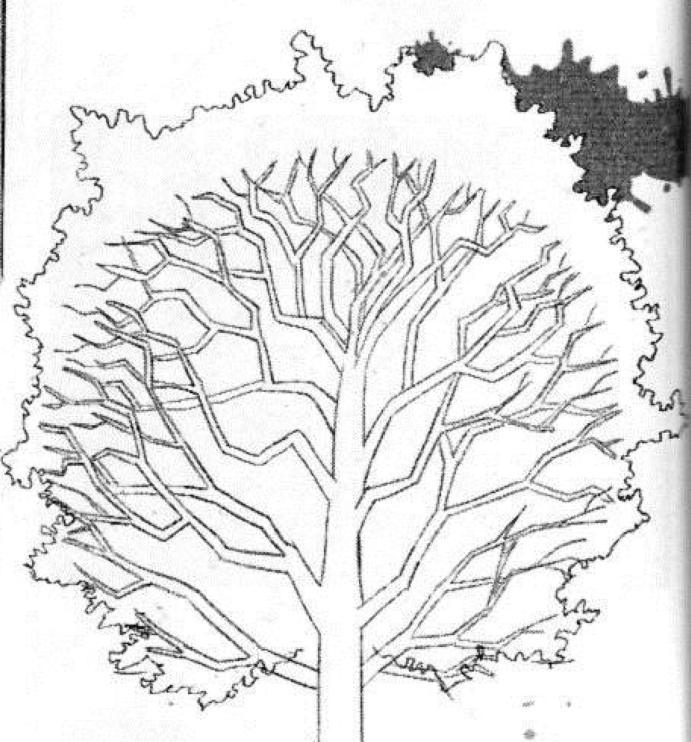


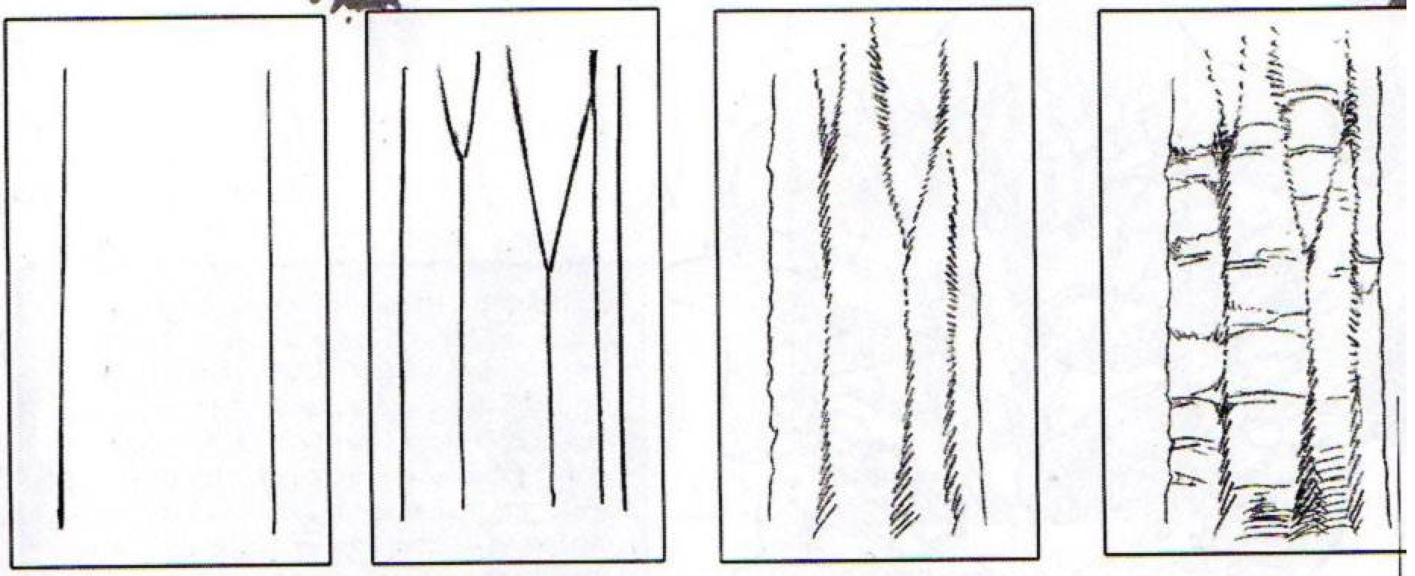


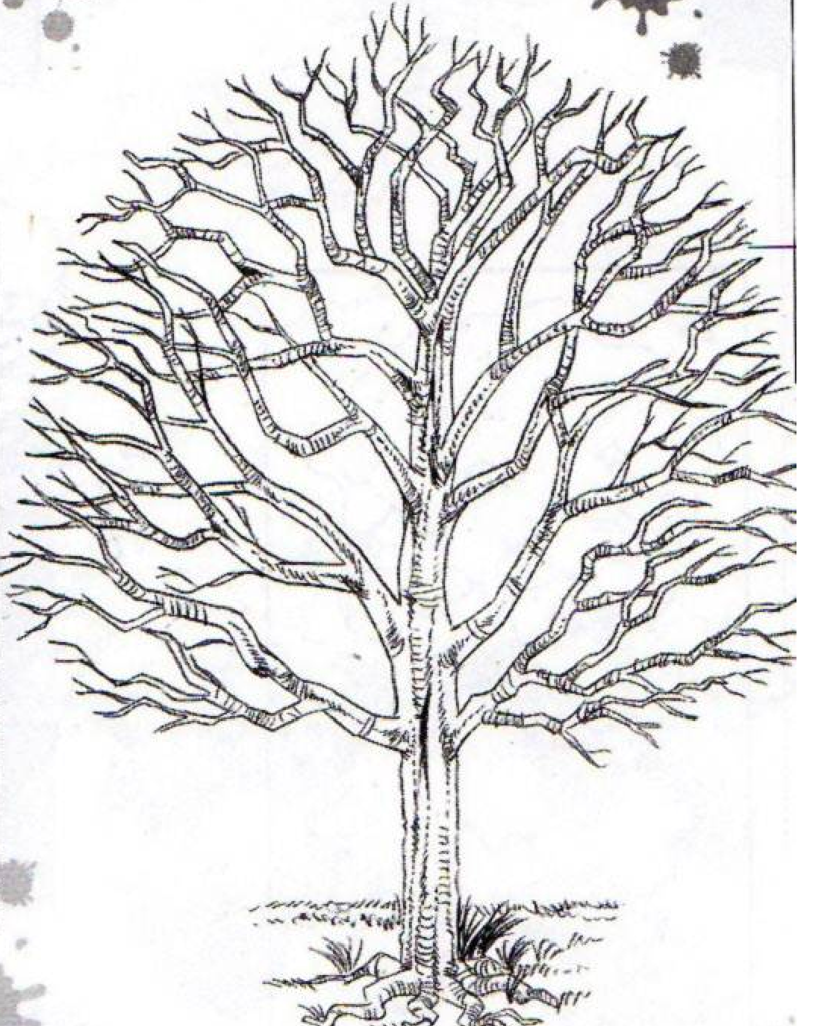
A

Hay muchas formas de representar las hojas de un árbol. Aquí revisaremos una muy común: evitar la línea recta al máximo dibujando una línea, por así decirlo, temblorosa, simulando las pequeñas hojas. En la figura A ejemplificamos este principio en una línea ondulada. Al árbol de la parte de abajo le colocamos esta forma que simula las hojas. La forma que seguimos para trazar las hojas es el círculo que trazamos al principio en la forma básica del árbol.

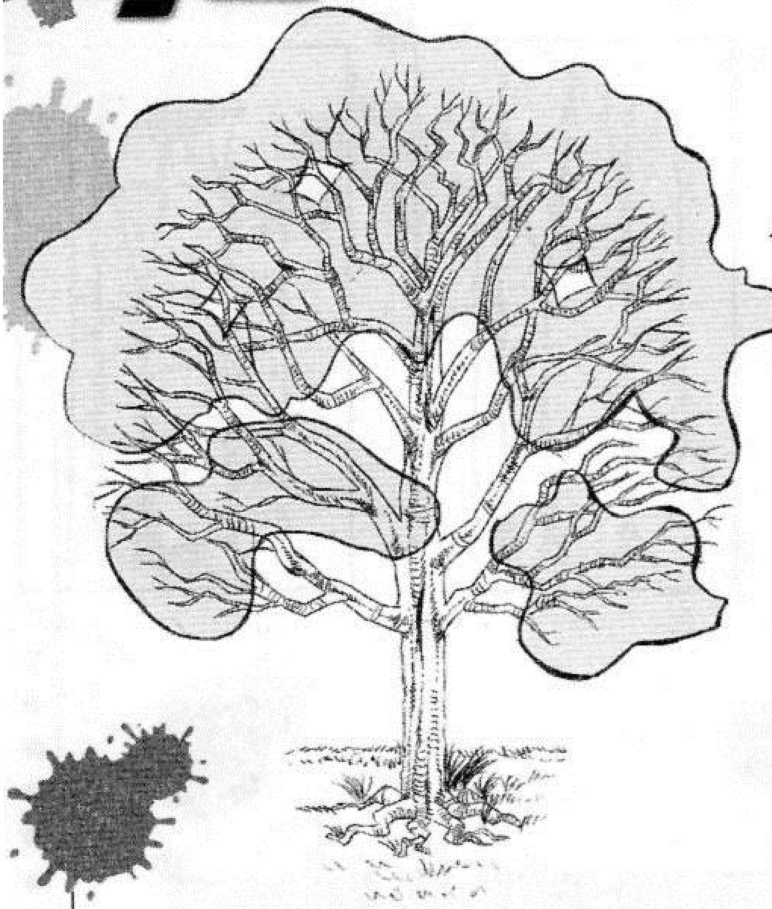








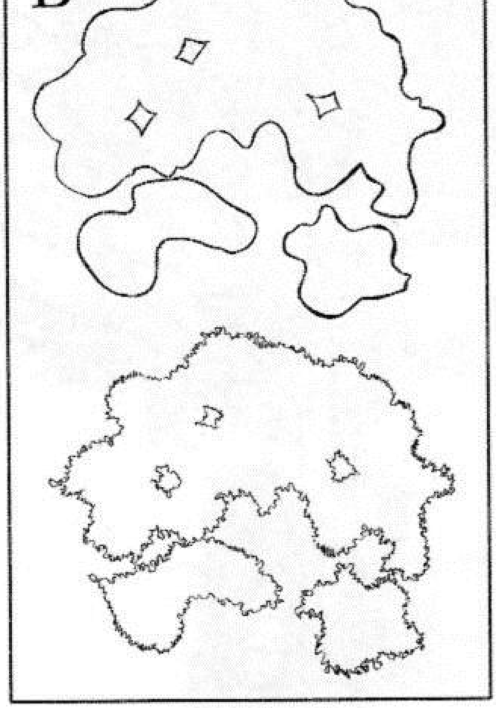
Para la textura del árbol es importante no dibujar líneas sólo por dibujarlas. Hay que seguir un orden particular. Hay muchas diferentes texturas en los árboles y diferentes maneras de representar estas texturas. En alguna publicación futura tocaremos estas formas, pero por lo pronto usaremos esta forma. Al tronco le trazamos líneas similares a letras "Y" como lo puedes ver en la figura de arriba. Estas "Y" las volvemos a trazar, pero ahora usando líneas ashuradas. Dibujamos el contorno del tronco ahora con una línea más "mordisqueada". Finalmente añadimos líneas horizontales temblorosas entre las dos "Y" que antes dibujamos. Aplicando estos principios trazamos el árbol en la parte de abajo.

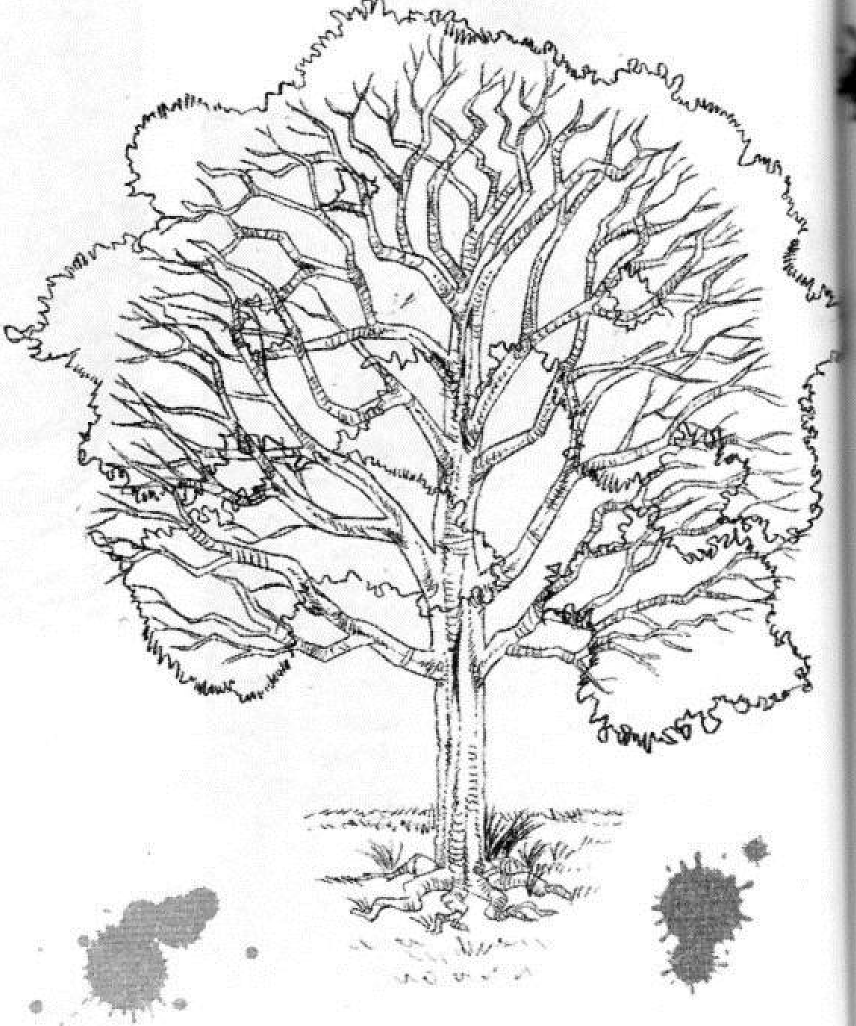


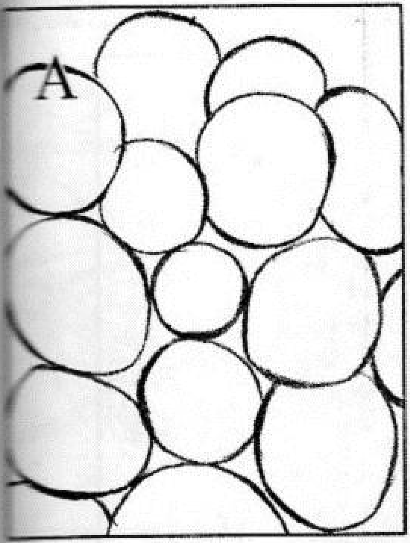
A

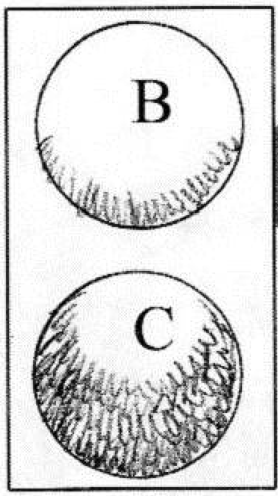
Para las áreas de las hojas en el árbol ahora usaremos, en vez del círculo que antes usamos, formas un poco más complejas. Éstas pueden parecer como pequeños charcos de agua (A). La ventaja con esta formas es que tú puedes proponer las áreas de las ramas que serán visibles, y qué áreas estarán cubiertas por las hojas. Incluso puedes proponer pequeños huecos en la copa del árbol tal como hicimos en este caso. En la figura B transformamos esta forma general a una línea temblorosa para simular las hojas. Finalmente colocamos esta línea temblorosa al árbol sin hojas que antes trazamos.

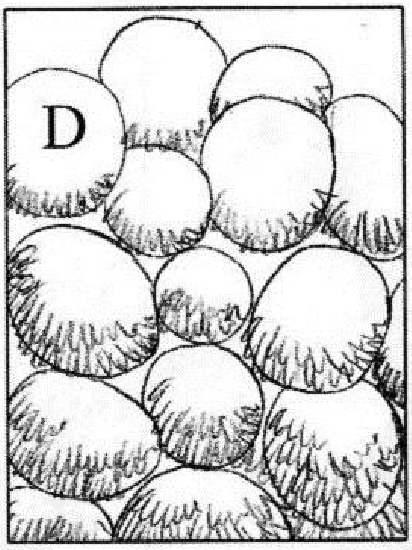
B

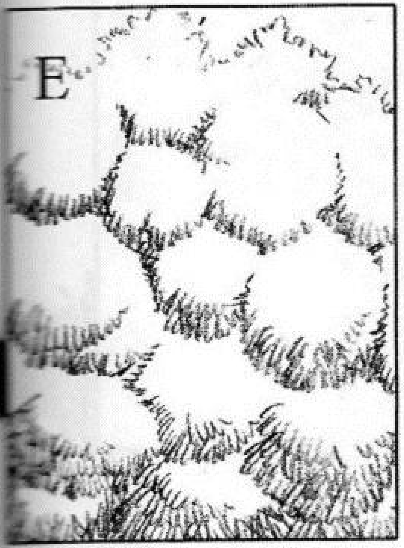


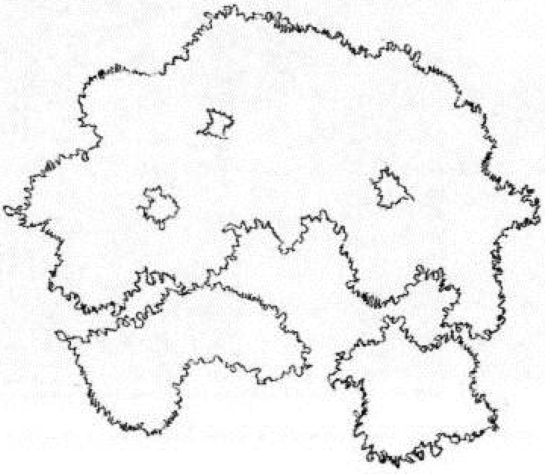




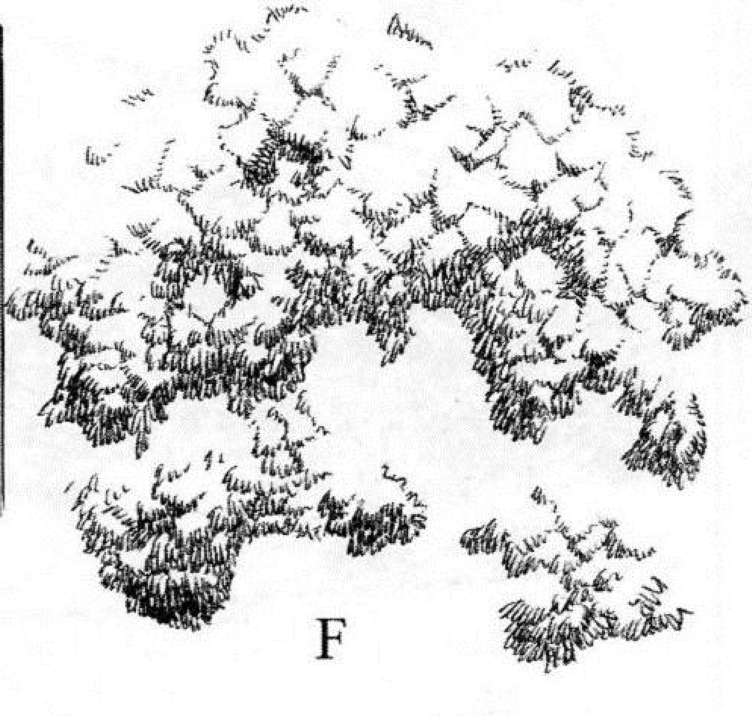




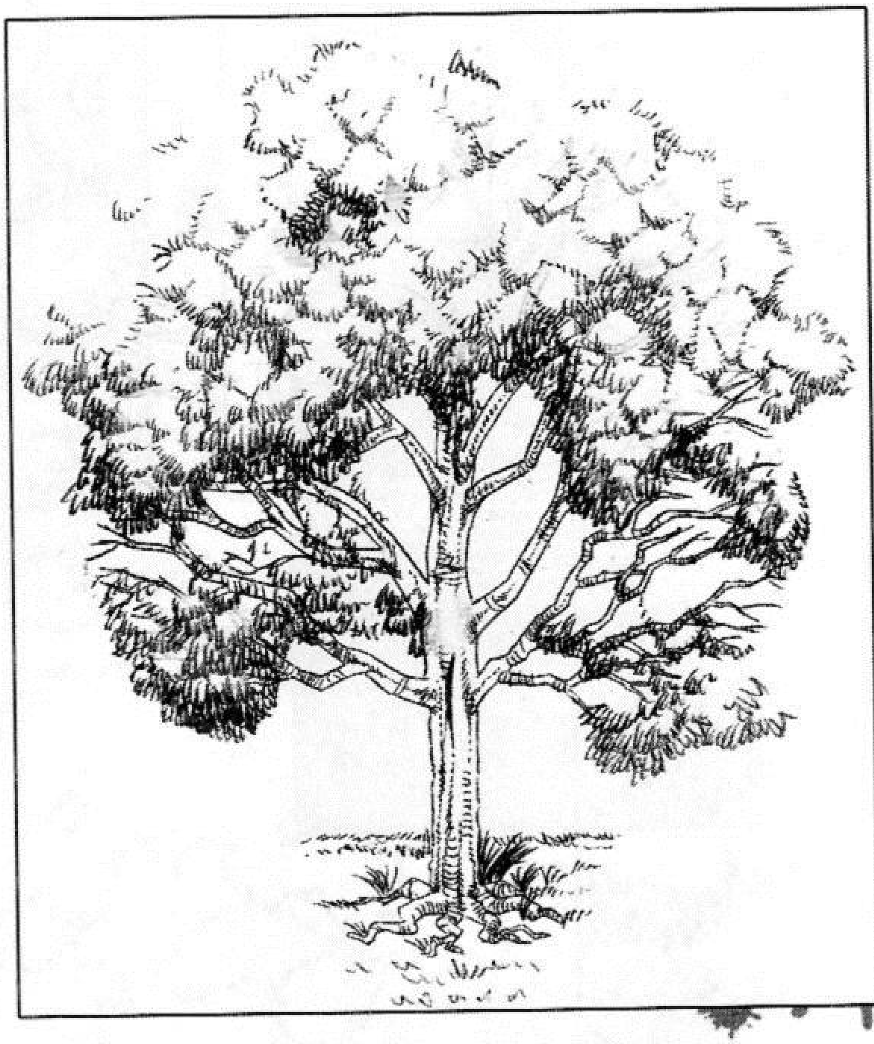


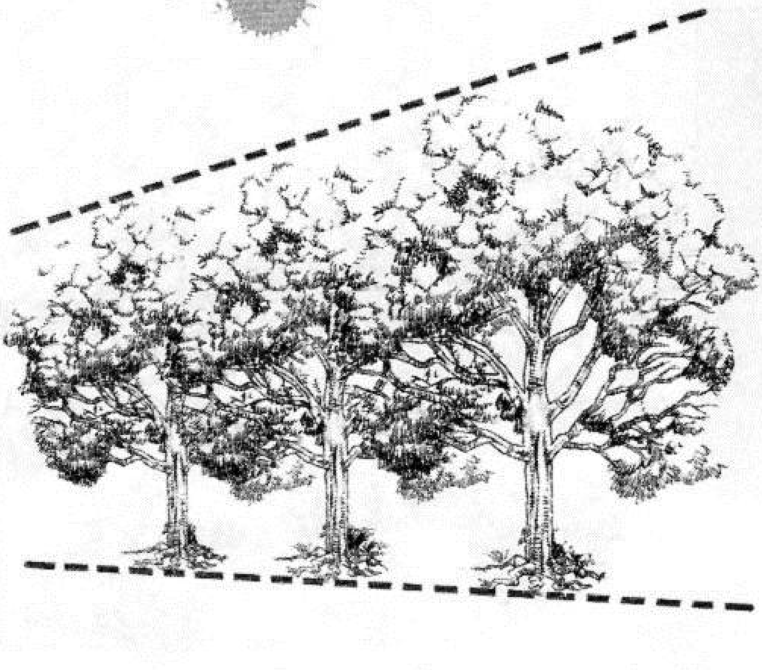


Para sombrear las diferentes áreas de las hojas en el árbol usaremos un conjunto de círculos (A). Los círculos que están más arriba tienen una sombra muy ligera en su base (B), mientras que los círculos de la parte de abajo (C) tienen una sombra grande en su base. Esto es evidente en la figura D. Posteriormente en las figura E trazamos estas sombras sin el uso del contorno de los círculos. A la silueta de las hojas de la página anterior le aplicaremos este principio, y la figura F es el resultado.

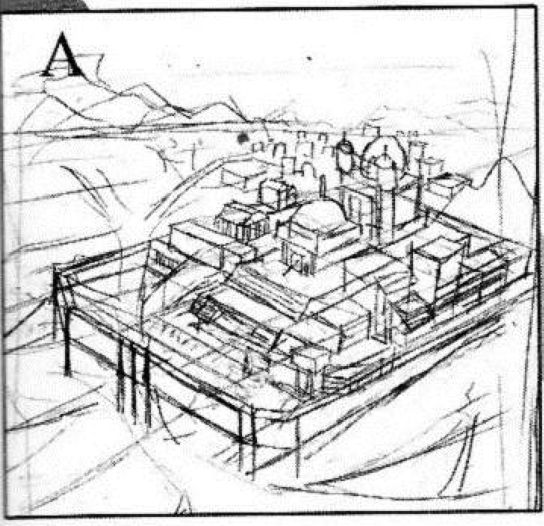


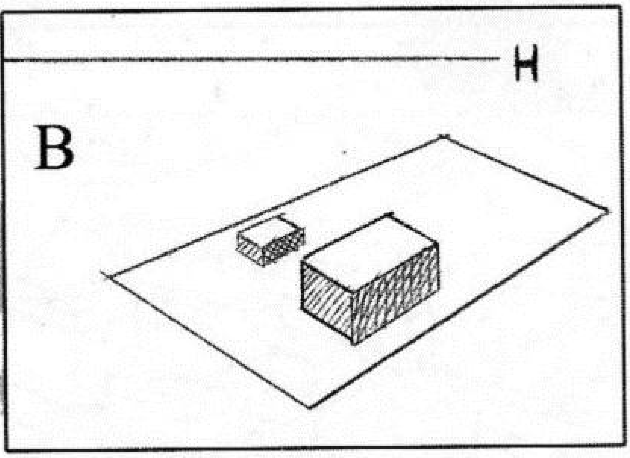
F



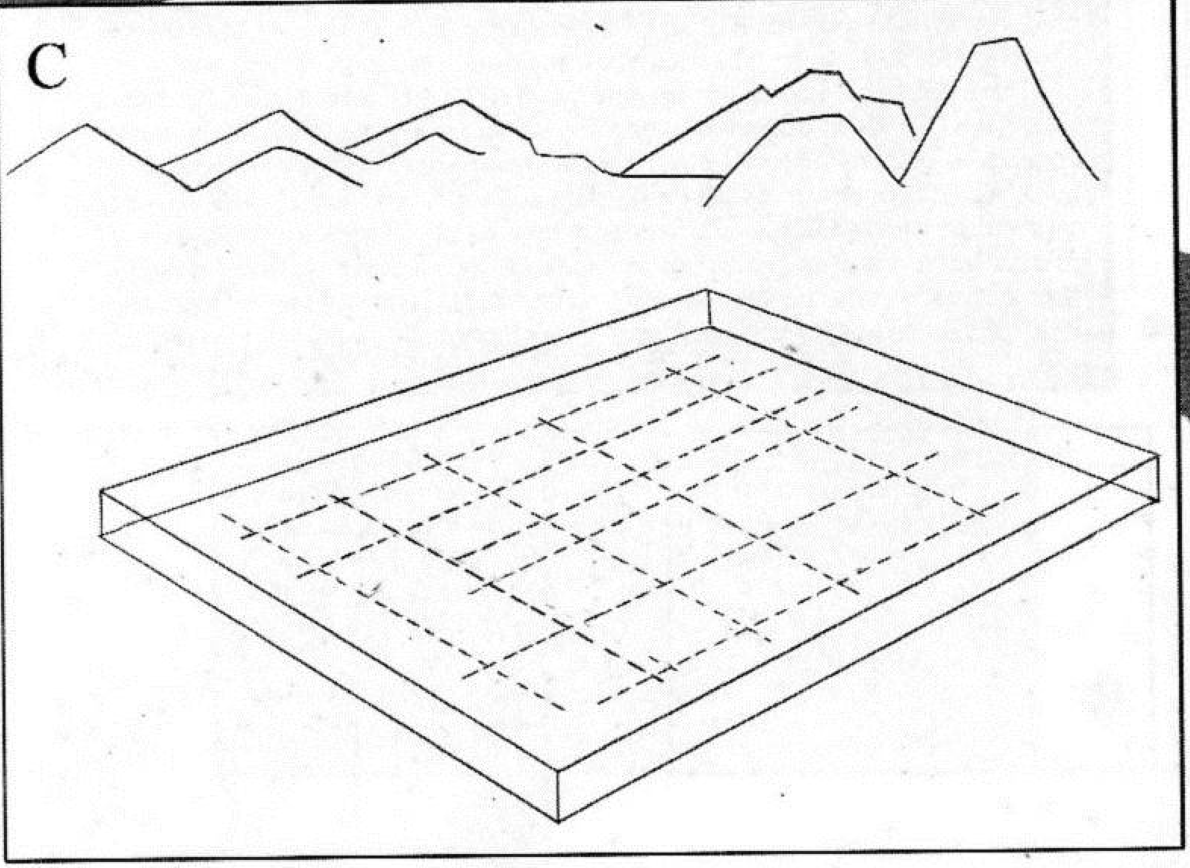


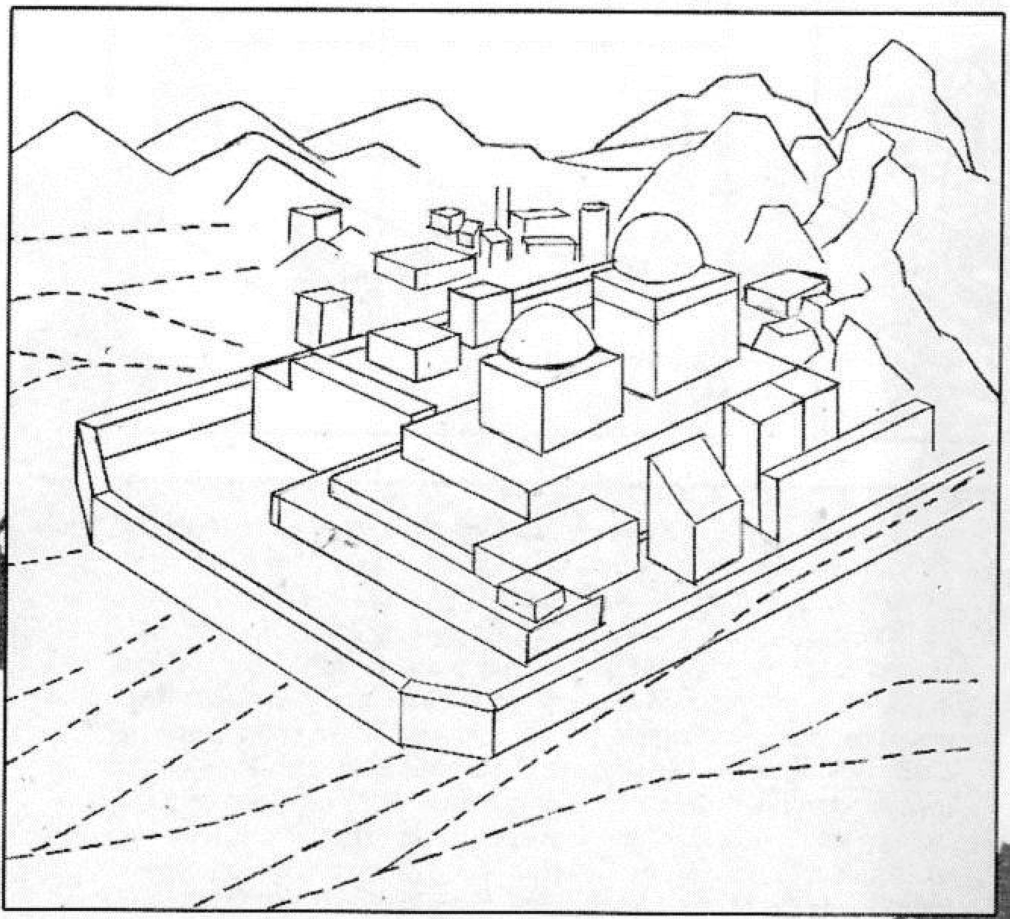
Este árbol es el resultado de las diferentes consideraciones vistas en páginas anteriores. Como lo mencionamos antes es necesario tener paciencia para dibujarlos. Si nos desesperamos y no detallamos las formas del árbol, éste lucirá mediocre. Los árboles en conjunto pueden ser un fondo muy atractivo, no dejes de experimentar.



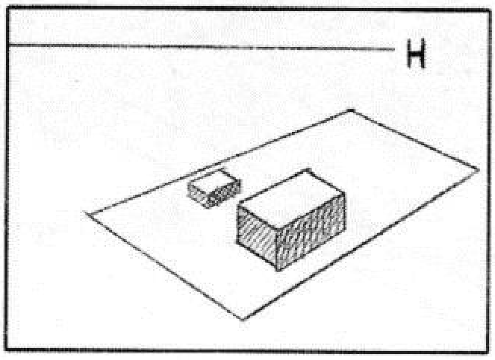


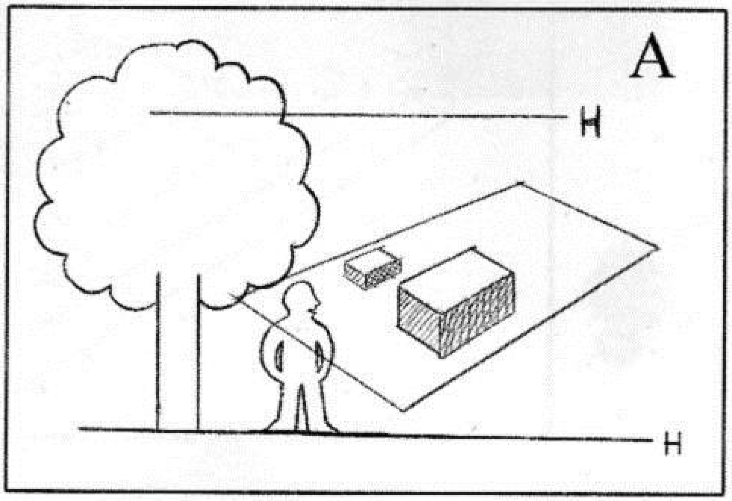
Un árbol se puede dibujar sin considerar el horizonte. Para ejemplificar este caso, dibujaremos una pequeña ciudad fortificada. Primero trazamos un boceto de esta ciudad (A). En la figura B puedes ver un diagrama del horizonte y de la forma general como ubicaremos la ciudad. En C trazamos la forma básica de las montañas y la base donde se encontrarán toda serie de construcciones. Las líneas punteadas nos serán referencia para trazar correctamente cada elemento de la ciudad. Si seguimos esta base que es bastante sencilla, lo que dibujemos se verá bien cimentado. Como hemos visto a través de este libro, incluso las formas más irregulares como las de un árbol tienen muchas líneas de referencia que seguir, cuanto más será importante seguir líneas de referencia en fondos como una ciudad planeada.

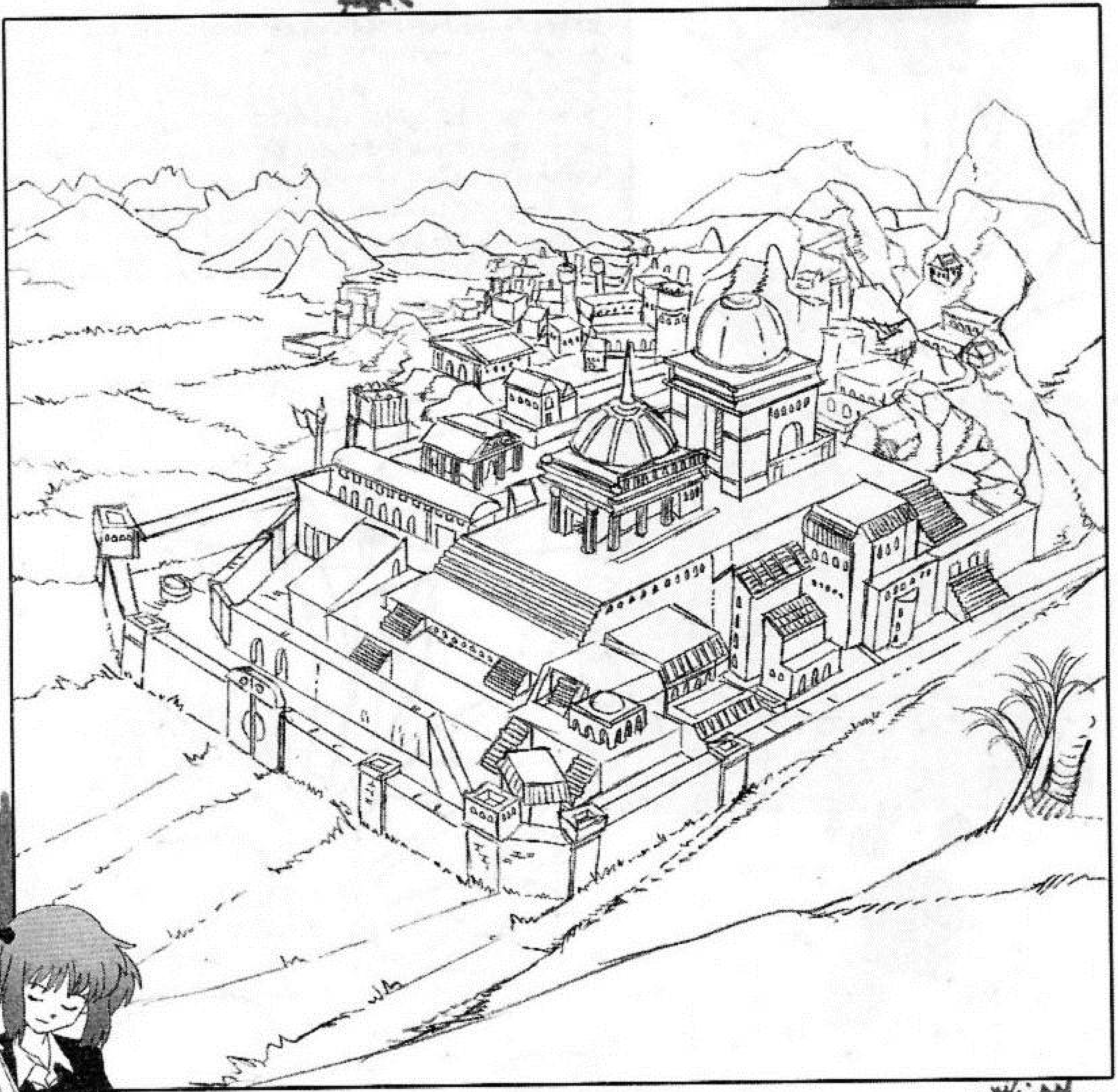




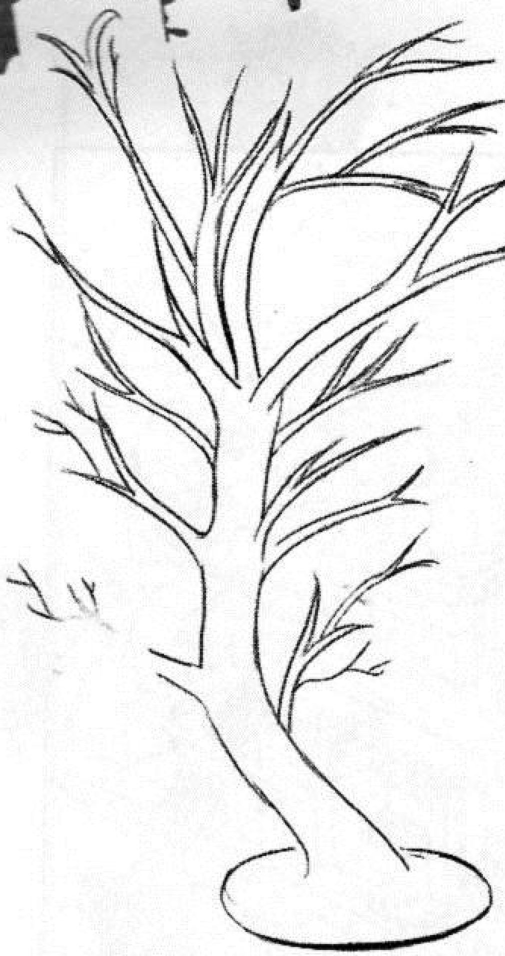
Poco a poco definimos la forma de nuestras construcciones. En este punto la ciudad sólo está definida a base de figuras geométricas simples, a través de rectángulos, todavía no hay escaleras, puertas, ventanas techos con tejas, etcétera. Observa que estas formas geométricas simples siguen las líneas de referencia de la página anterior. En la figura A puedes ver la forma en como colocaremos el árbol que antes mencionamos. Colocamos este árbol como si hubiese un horizonte abajo del real. Esta aplicación puede parecer incorrecta, pero se puede usar con muy buenos resultados. Otra ventaja de colocar este árbol es que tenemos un elemento en primer plano (el árbol), que contrasta con el de segundo plano (la ciudad). Tener elementos cercanos y lejanos en un mismo paisaje ayuda a la composición de nuestra imagen.



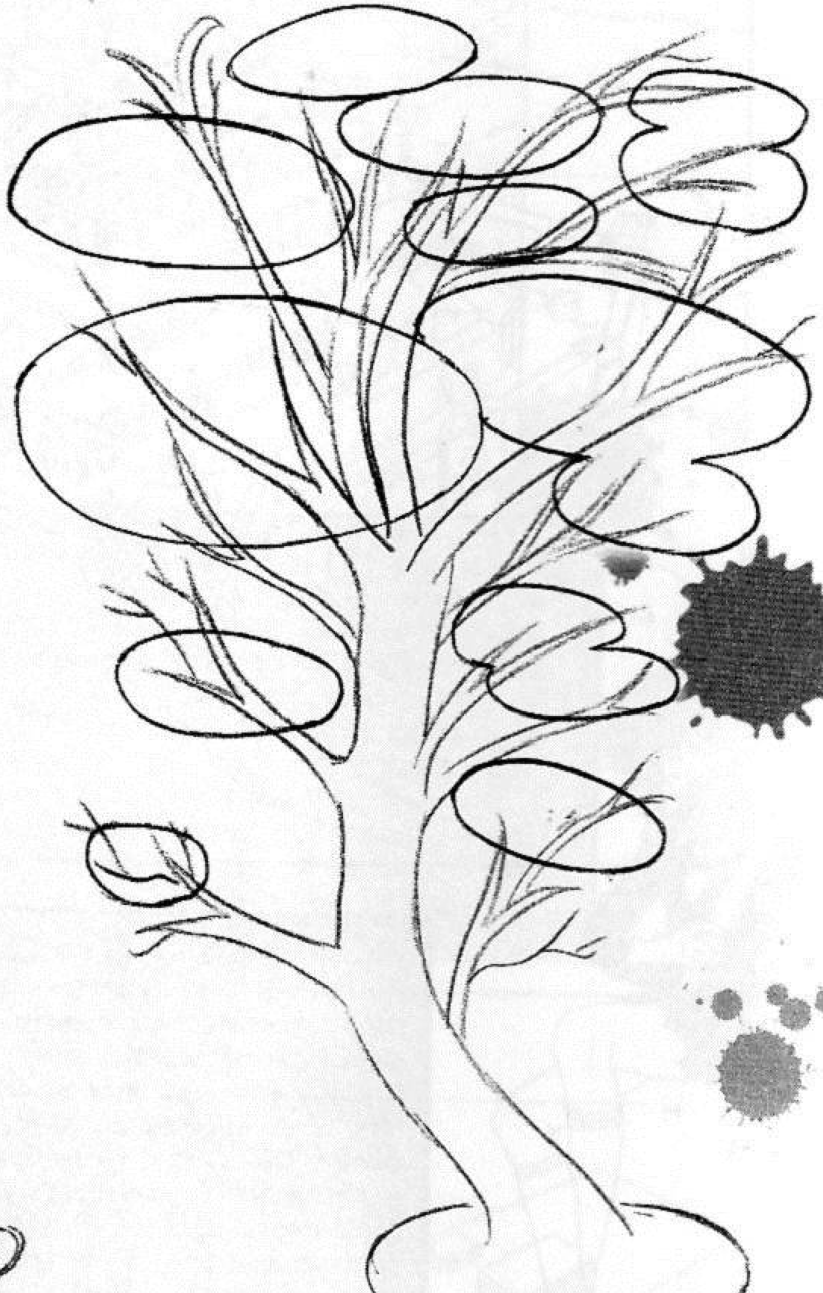


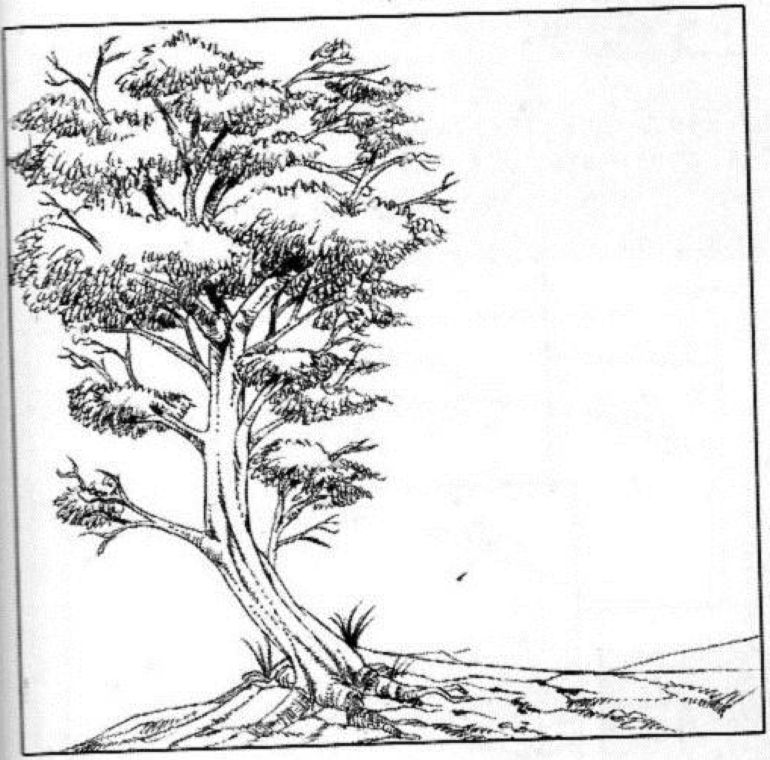


Este es el paisaje terminado sin árbol. Le hemos colocado muchos detalles, y pusimos atención en que los elementos sean coherentes; por ejemplo, que las escaleras se comuniquen adecuadamente entre sí, que haya torres de vigilancia, que el lugar más importante esté en la parte más alta, variar la forma de los techos, ventanas, puertas, etcétera. Todos estos elementos dotarán de más realismo a tus imágenes. Es importante que te documentes, es decir, que busques en libros revistas o videos las formas de diferentes construcciones; mientras más te documentes tus construcciones lucirán más interesantes.

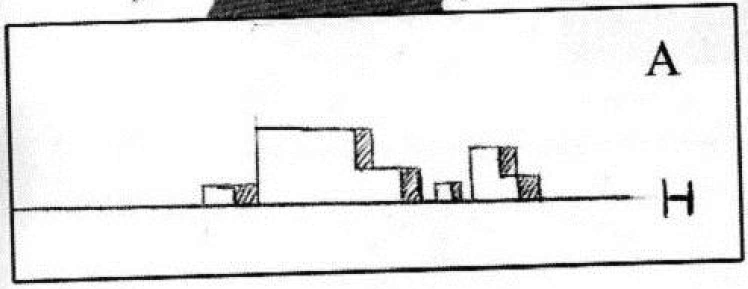


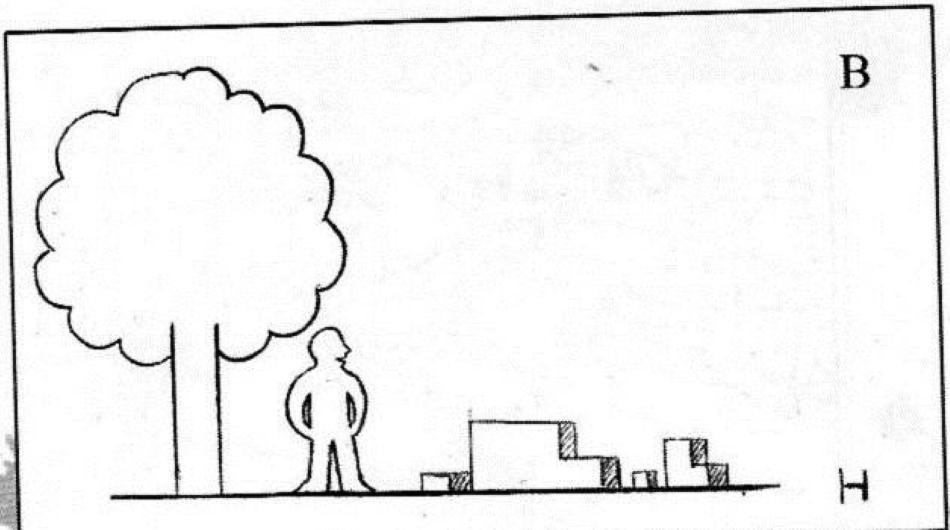
Este árbol es un poco diferente al que estudiamos en páginas anteriores. Para empezar está torcido hacia la izquierda, y la forma básica que propusimos para las hojas del árbol en esta ocasión es parecida a pequeñas gotas de agua sobre el papel. Con estas bases sencillas puedes construir el árbol tomando en cuenta las consideraciones de las que ya hemos hablado.

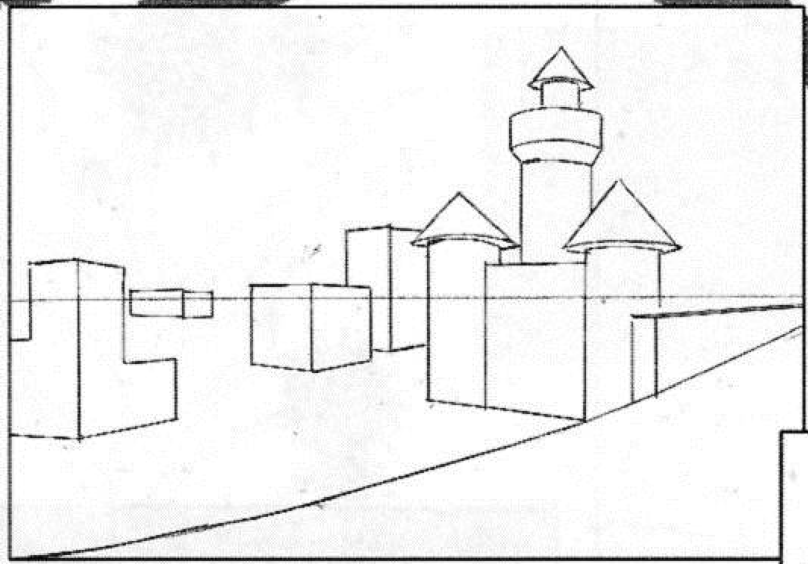


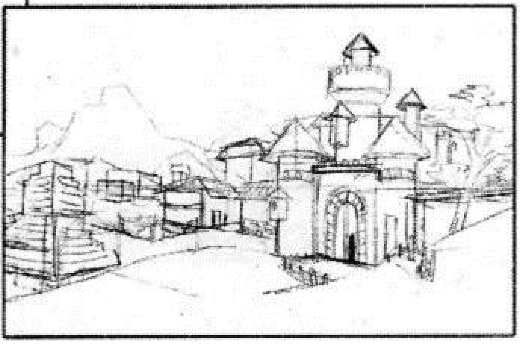


Usando las formas básicas de la página anterior, y tomando en cuenta lo que vimos acerca del árbol, dibujamos éste añadido a dos diferentes fondos. En la figura A puedes ver la forma muy básica de una ciudad sobre el horizonte; y en la figura B, el árbol, un personaje y la misma ciudad, todos dibujados sobre el mismo horizonte. Ésta es una vista común de la integración entre elementos de fondo como éstos.

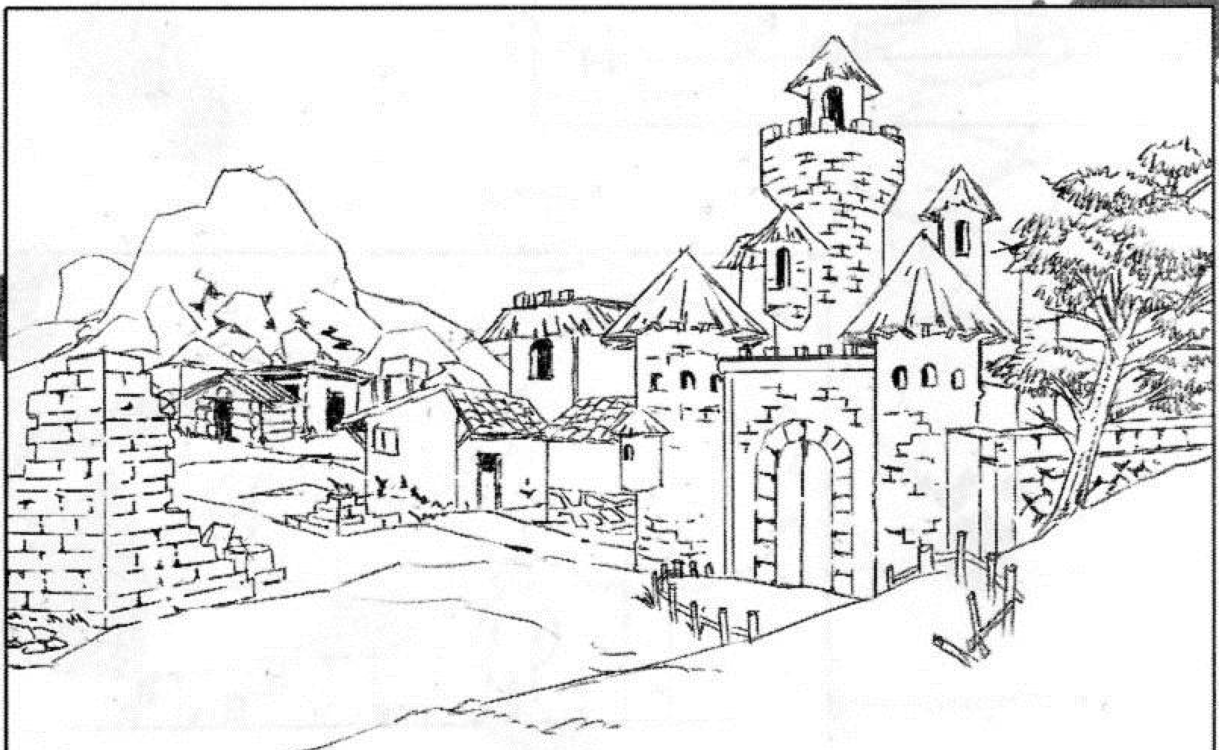




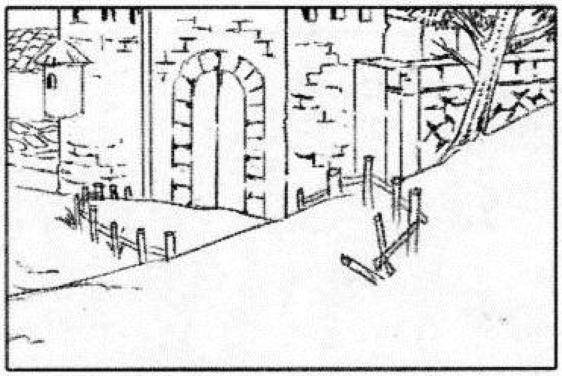


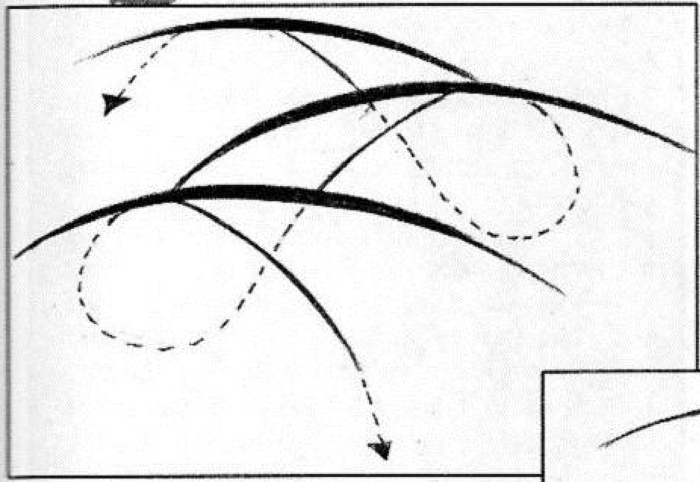


El horizonte de este fondo pasa más o menos por la mitad del pequeño castillo. A comparación de la pequeña ciudad que dibujamos páginas antes, éste es un horizonte bajo. En este fondo aplicamos diversos principios de los que hablamos antes, como en los ladrillos del castillo o en las rocas de la montaña que está al fondo. Observa la pequeña cerca que aparentemente sale de la puerta del castillo. Es muy común ver este tipo de cercas en todo tipo de fondos.

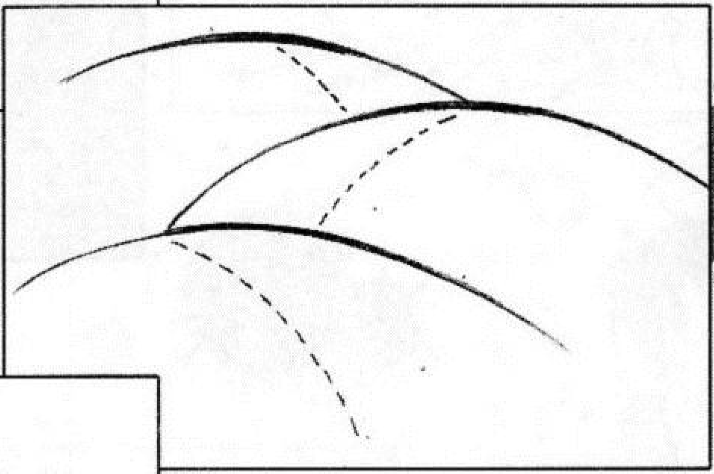


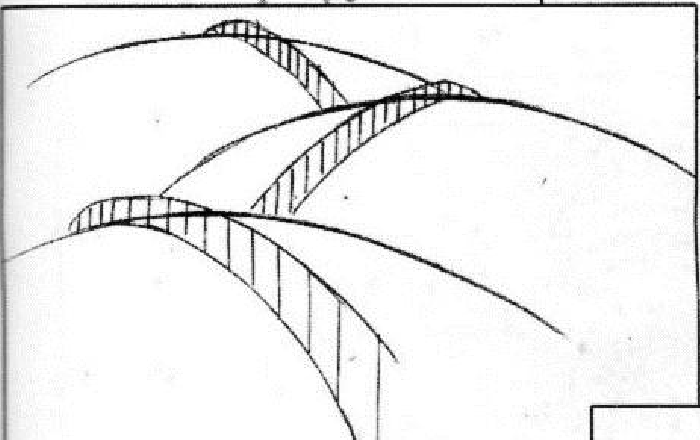
Ésta es una explicación de cómo se dibujan las cercas como las del castillo de la página anterior. En la figura 1 dibujamos tres veredas, las cuales son atravesadas por una flecha, que atraviesa por el centro a cada vereda. Las áreas punteadas de la flecha son sus líneas



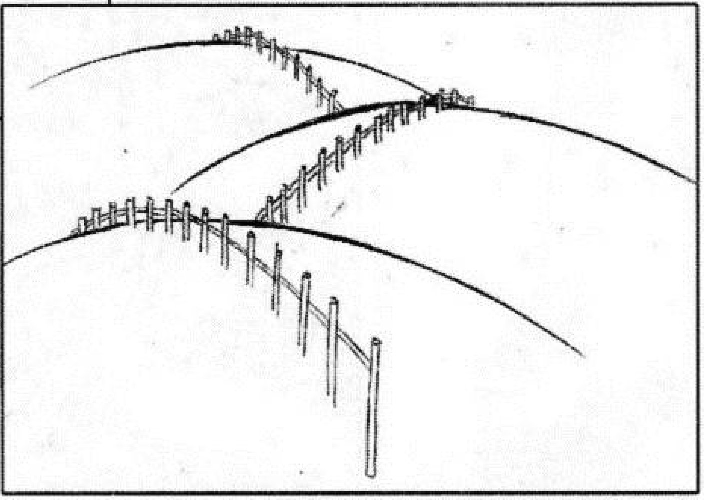


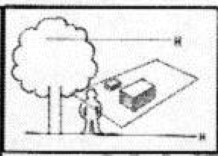
ocultas. En la figura 2 dibujamos las veredas, pero omitimos las líneas punteadas de la figura 1. Posteriormente en la 3 dibujamos sobre la línea punteada de la 2 la forma básica de la cerca, para finalmente en la 4 trazarla





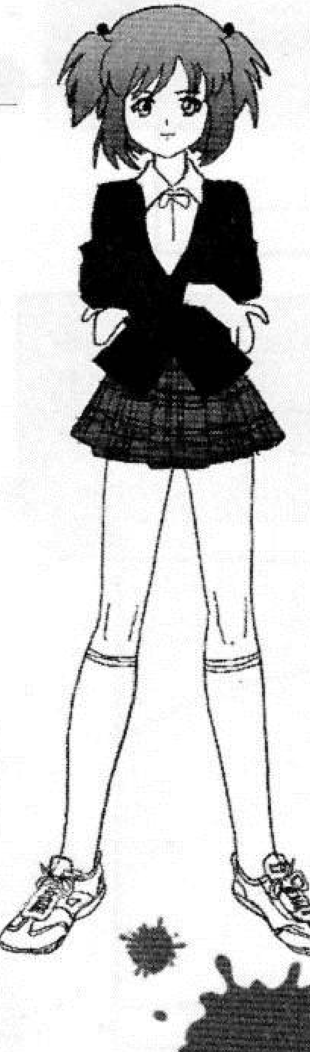
con más detalle. Este proceso te puede ayudar a dibujar no sólo cercas, sino cualquier tipo de construcción o personajes que caminan por una vereda como ésta.



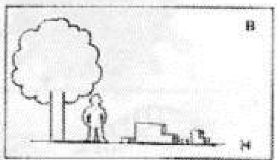


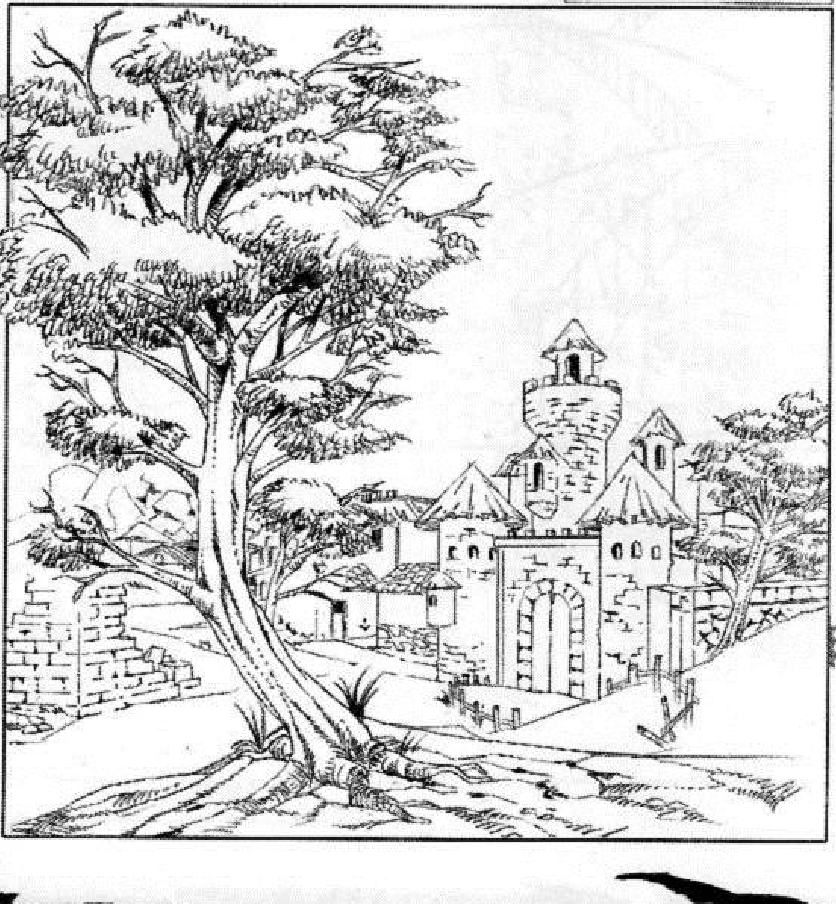
A

Como lo mencionamos páginas atrás, un árbol en primer plano como éste puede mejorar la composición de tu dibujo. Al añadir el árbol a los fondos que anteriormente dibujamos éstos lucen más interesantes. Observa la diferencia que hay entre colocar el árbol por debajo del horizonte (A) y colocarlo más o menos a la altura de éste (B). Es fácil darse cuenta de que ambos fondos dan impresiones diferentes. En el caso de la figura A la toma del fondo es como una general, mientras que en el fondo de la parte de abajo es una cercana. La general es más usada cuando se quiere presentar de manera espectacular un escenario que no se había visto antes. Una como la de la figura B más cercana es usada simplemente como fondo, es decir, no trata de expresar algo muy importante para la historia.

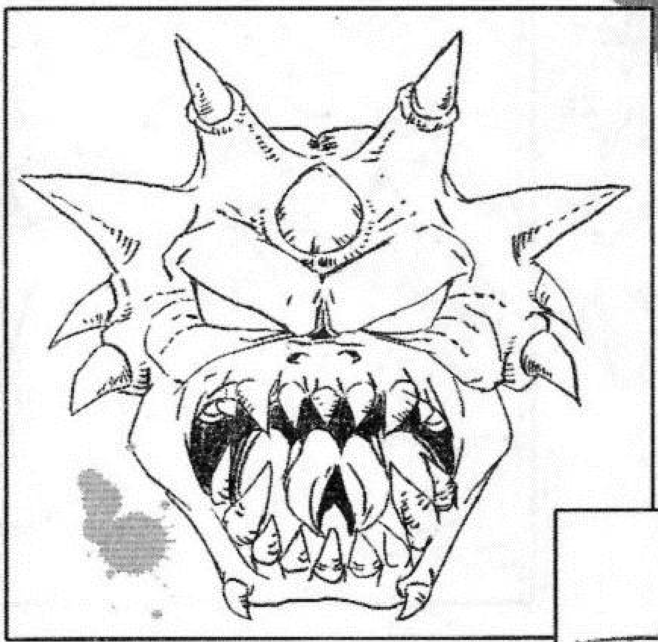


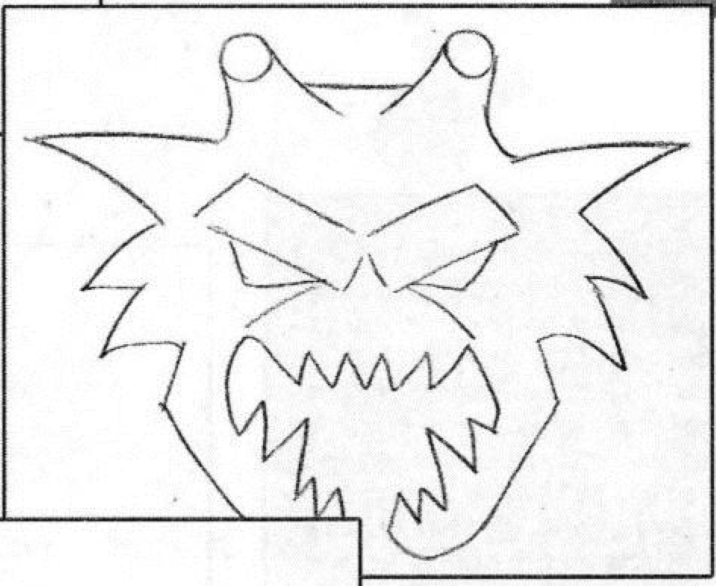
B

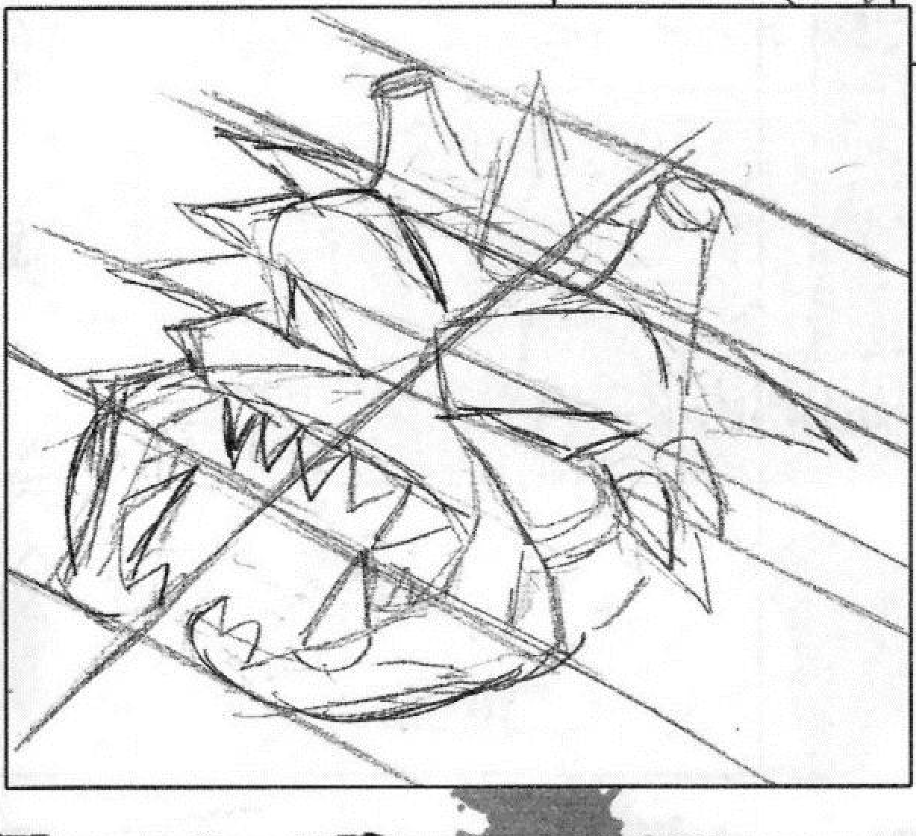


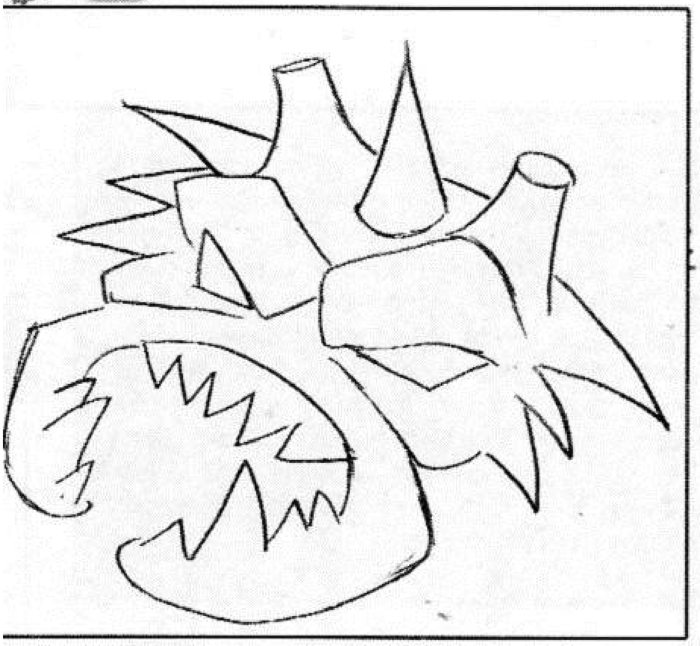


Una práctica común al dibujar fondos es a partir de algún elemento fácilmente reconocible como un rostro, una mano, o un objeto en general. Para ejemplificar esto tomamos el dibujo de un rostro demoníaco, como el de la parte de arriba, y lo simplificamos. Retrazamos esta simplificación en un ángulo diferente como el que tendría un fondo. En este caso trazamos el rostro pensando que será una isla. Observa cómo el ángulo con el que dibujamos el rostro es similar al de una isla en una vista muy aérea.

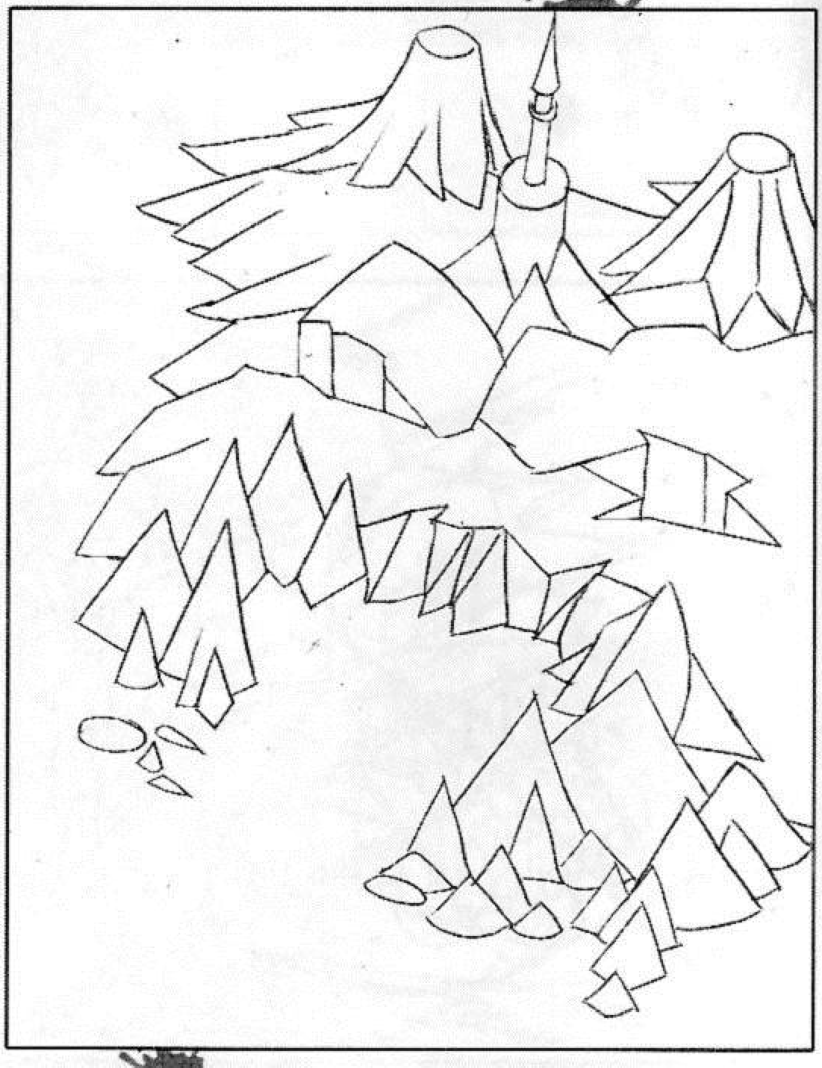


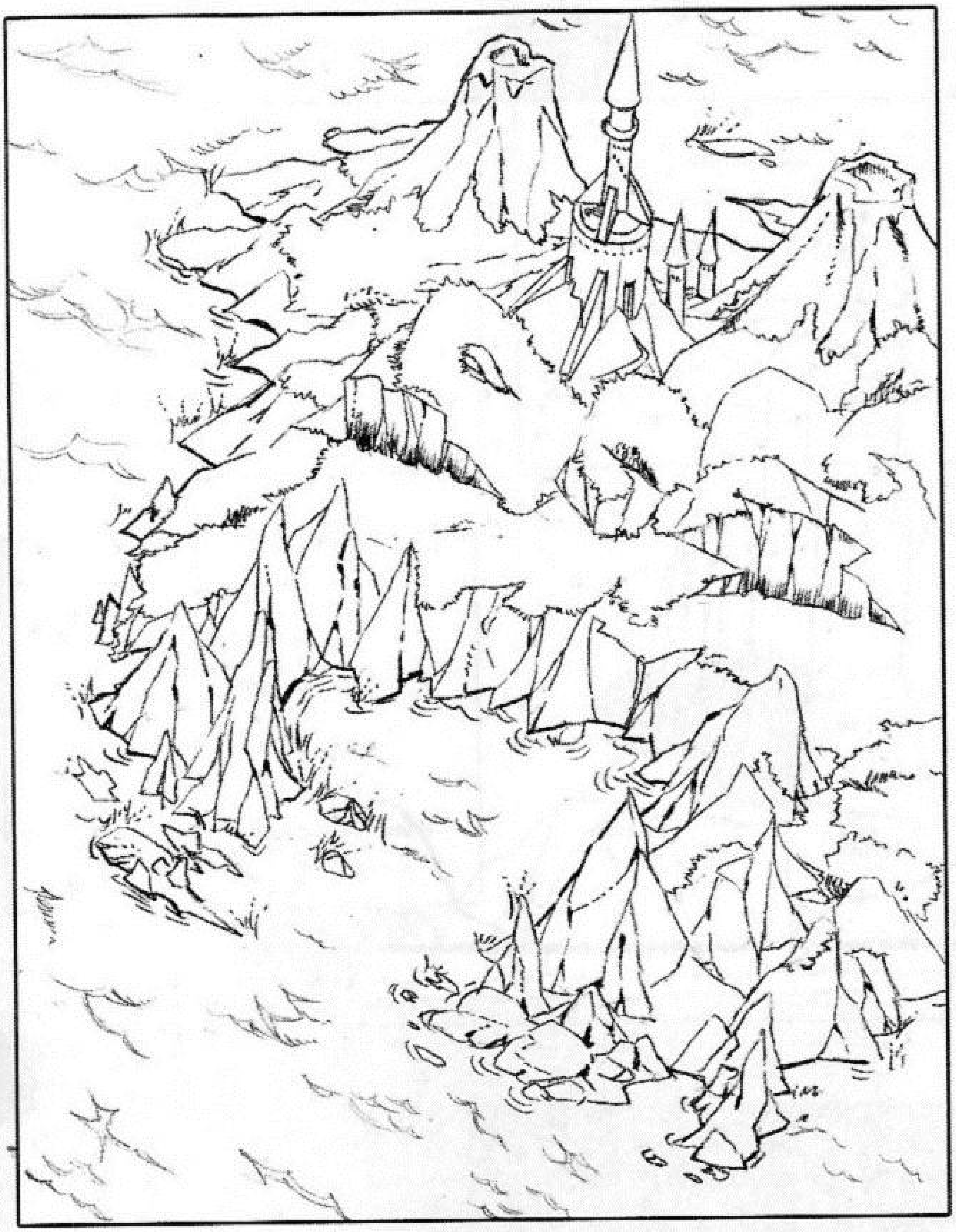




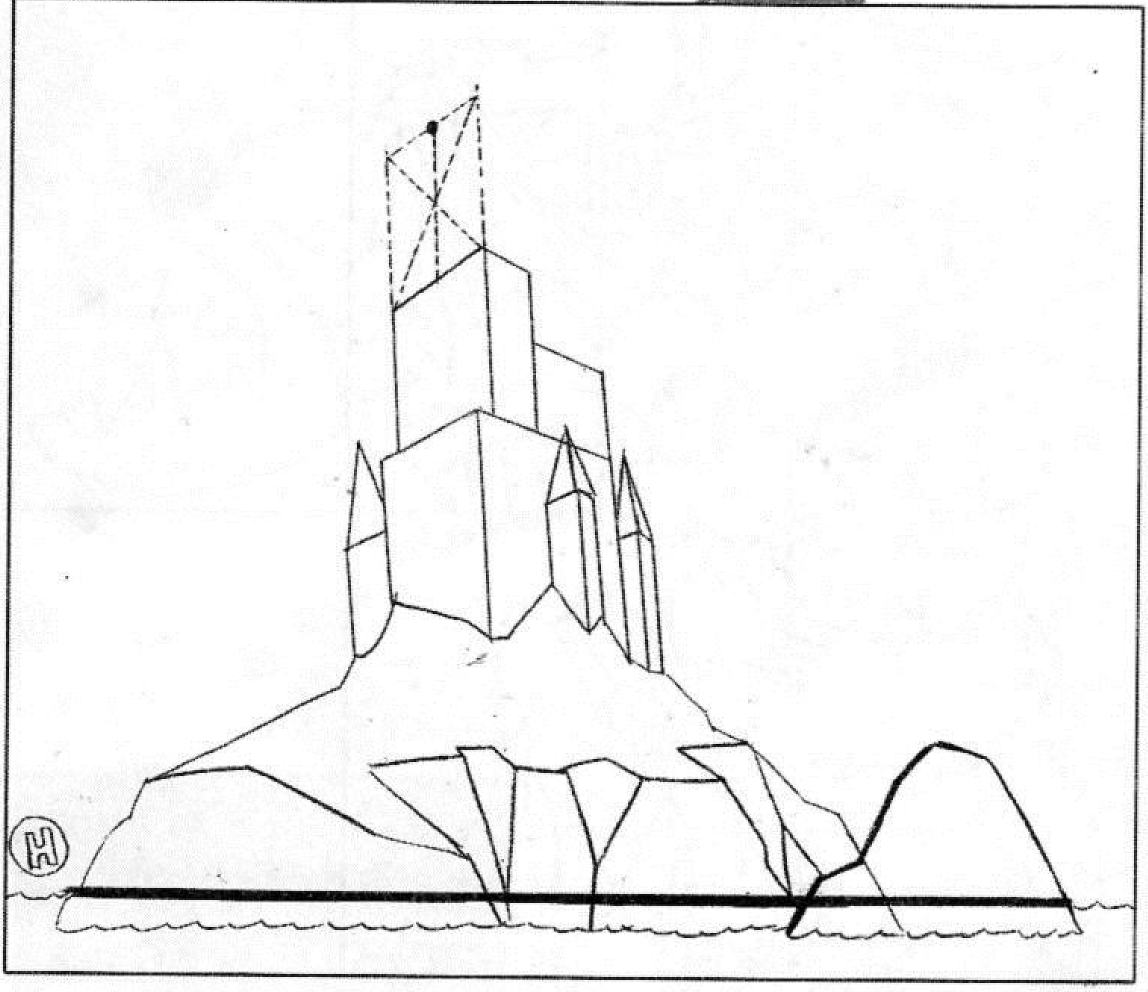


Poco a poco definimos la forma del rostro hasta que comenzamos a distinguir las formas rocosas y boscosas de la isla. En vez de los dientes dibujamos rocas en forma cónica en las playas de la isla; en vez de los cuernos, dos volcanes; y en vez de los ojos, dos grandes cañones en la isla. Así imitamos lo más fielmente posible la forma del rostro demoníaco. En muchas ocasiones se dibujan fondos buscando formas conocidas, como por ejemplo una casa con forma de zapato o la guarida de algunos maleantes con forma de gárgola, etcétera.

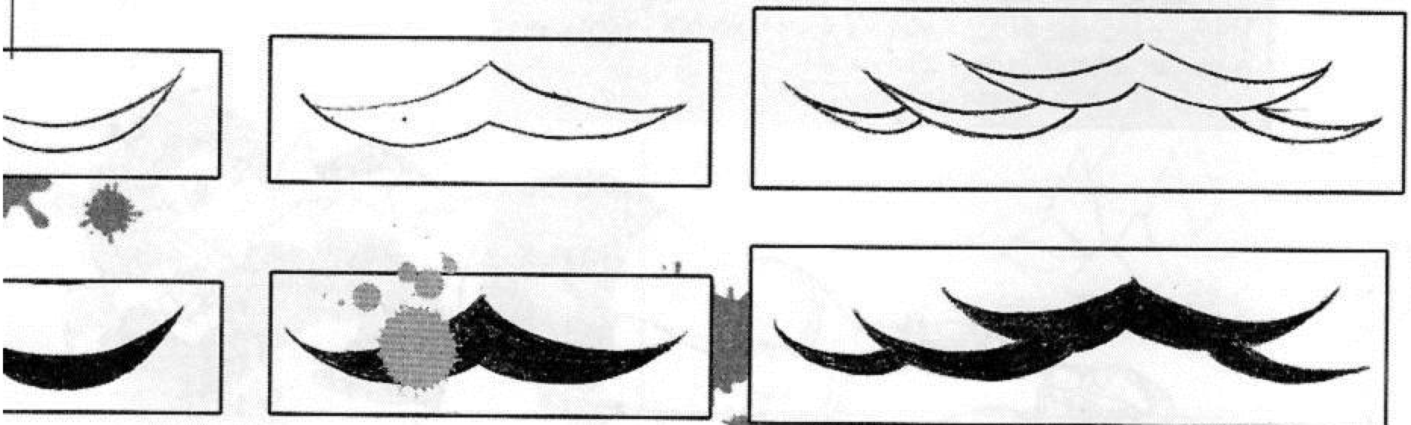


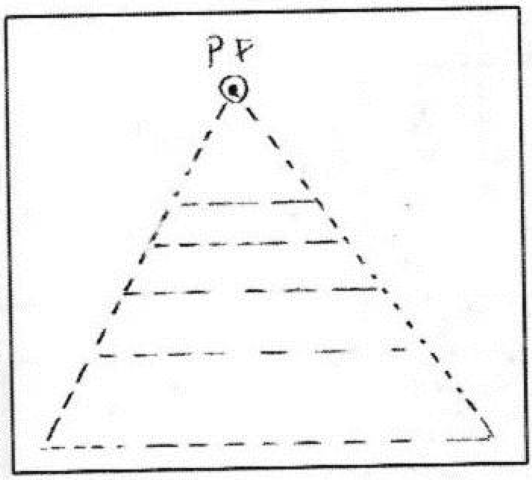


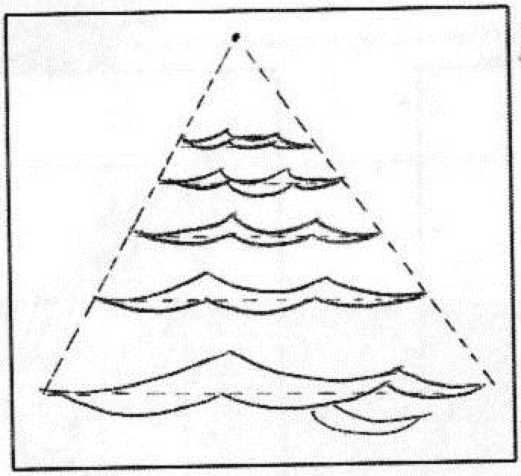
De este modo dibujamos una isla maldita cualquiera, y usamos un plano general. Como lo mencionamos antes, un plano general es usado para presentar en una vista espectacular de un fondo; también cuando dibujamos un acercamiento a algún elemento del fondo tratamos de causar una impresión de interés sobre el espectador. Las tomas de los fondos son importantes para comunicar algo al espectador.

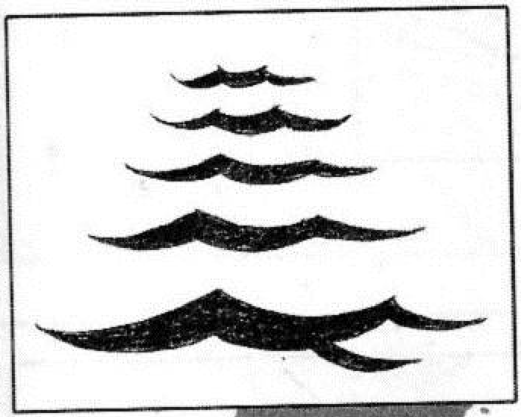


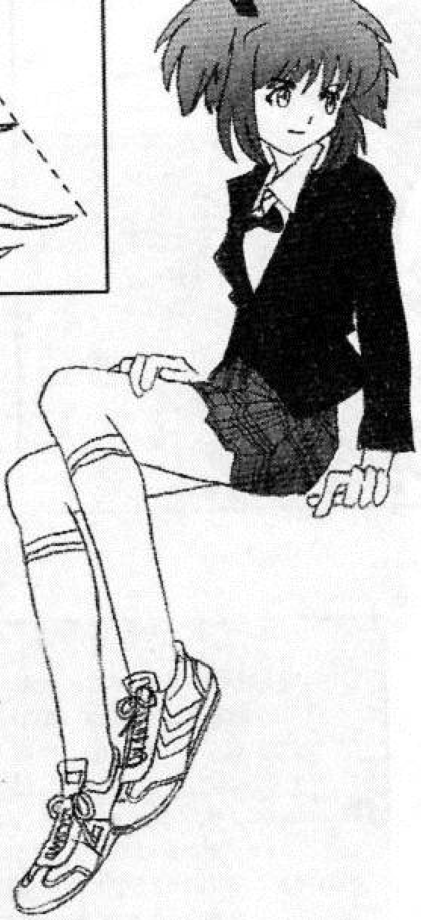
Ahora dibujaremos un castillo en una isla. Observa que el horizonte está ligeramente por encima del la base de la isla. Si el horizonte estuviese en la base, el mar sólo sería una línea recta, pero con el horizonte a esta altura podremos ver el mar con más amplitud. En la parte de abajo dibujamos algo así como una media luna y las combinamos a su vez con otras medias lunas. Esto lo hacemos porque en base a estas líneas dibujaremos las olas del mar.



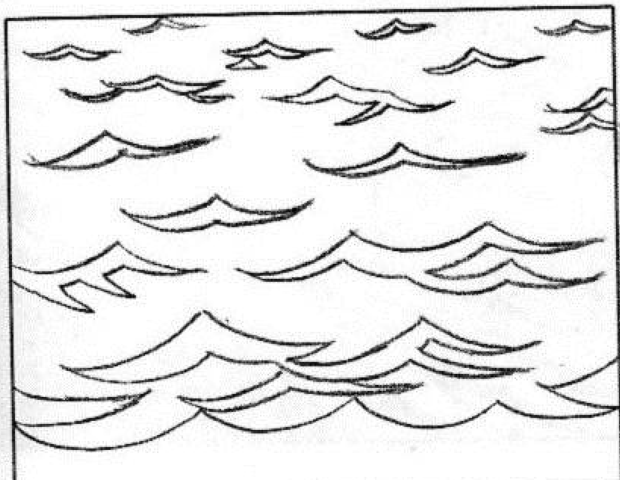


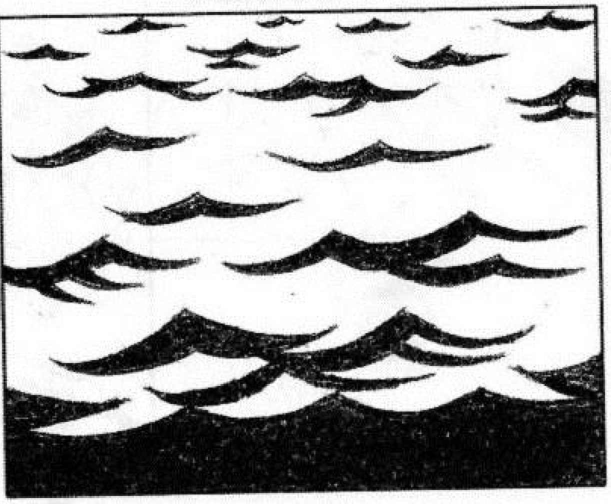


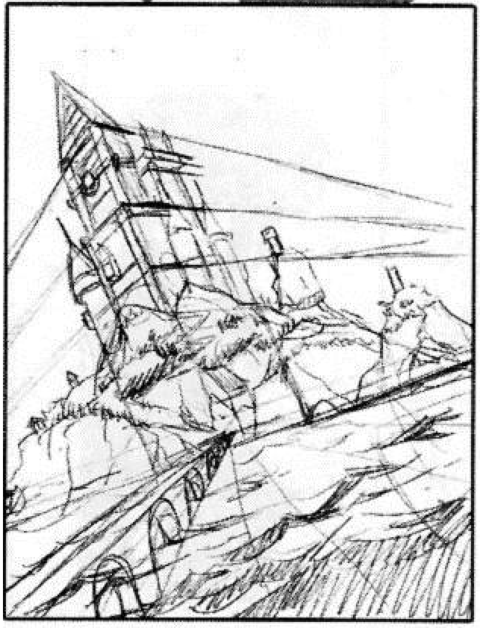




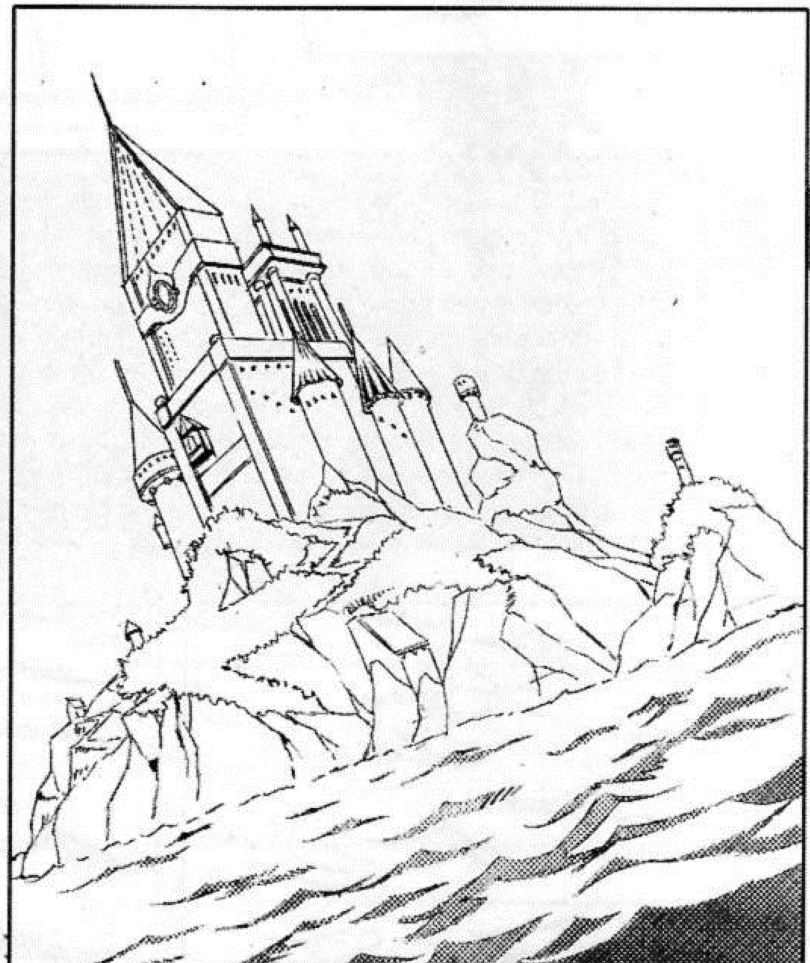
Tomando un punto de fuga dibujamos pequeñas líneas como las de la página anterior, las cuales se dibujan más pequeñas y más cercanas entre sí, conforme se acercan al punto de fuga. Este principio tan sencillo nos ayudará a dar la impresión de la amplitud del mar. En la parte de abajo dibujamos estas olas sin usar algún punto de fuga. Sólo nos fijamos en trazar cada vez más pequeñas las líneas que simulan el agua. Ésta es sólo una forma como se puede representar un mar, pero se puede hacer de otras formas que analizaremos en futuras publicaciones.

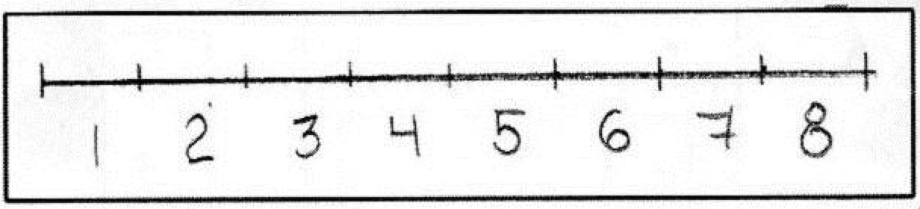


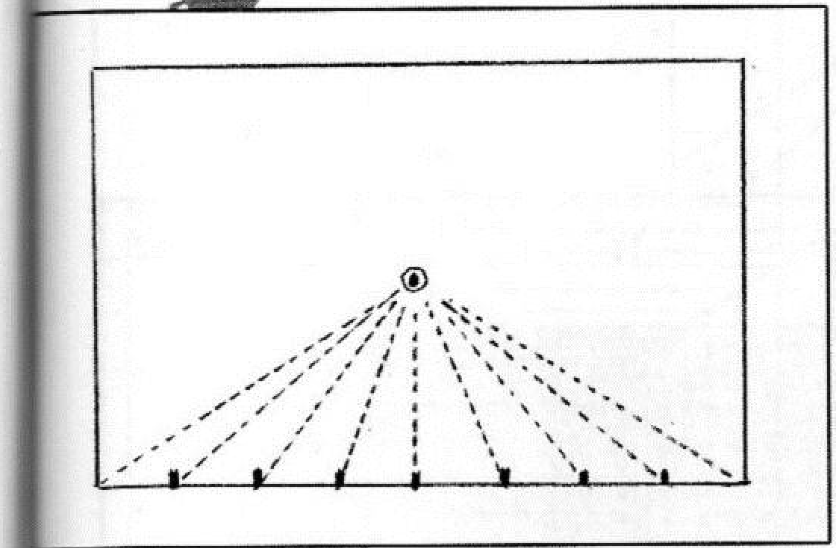




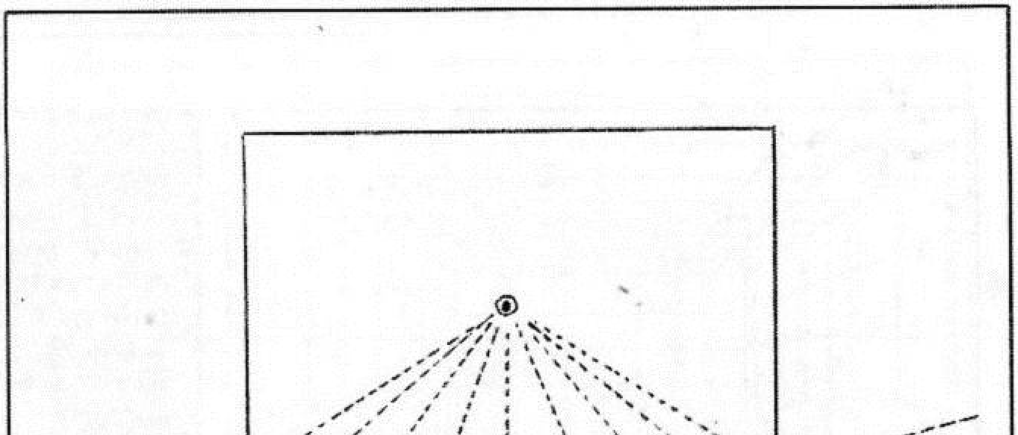
Después de dibujar un boceto del castillo nos dimos una idea de los detalles que incluirá. En el boceto es evidente que para el castillo usamos dos puntos de fuga, los cuales se dirigen hacia diferentes puntos del horizonte. En el dibujo es común que las áreas que se pintan de negro se representen antes de rellenarse de negro con pequeñas "X". En la parte de arriba (A) puedes ver que antes de sombrear las olas les indicamos pequeños "taches", que indicaron que esas áreas se sombrearían como en la figura terminada.

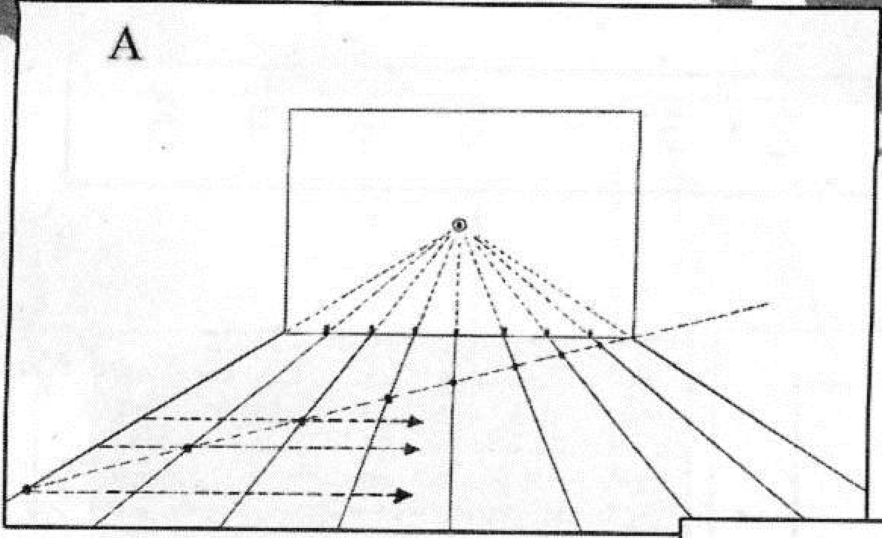


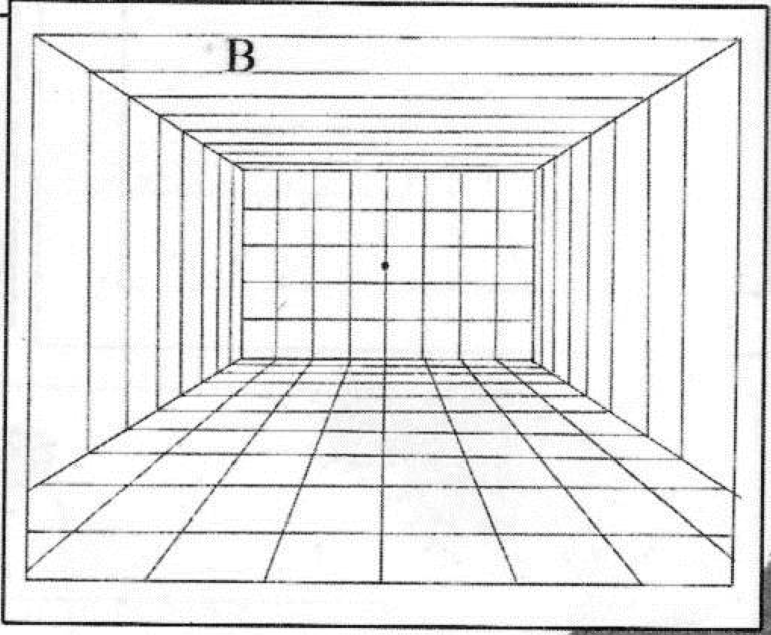




Al dibujar fondos, algo que no podemos dejar pasar es la habitación común de un personaje adolescente, pues los adolescentes son los más frecuentes protagonistas del cómic o el manga. Para este fin trazamos una línea con ocho divisiones, a la cual comunicamos después con un punto de fuga, que se encuentra en el centro de una pared rectangular. Después de esto trazamos una línea diagonal que pasa por las líneas que salen del punto de fuga, y que serán el piso de la habitación en cuestión.







A los puntos donde hace contacto la diagonal con las líneas del suelo les trazamos unas líneas horizontales (A). Después proyectamos estas líneas horizontales a través de las cuatro paredes de la habitación, tal como puedes ver en la

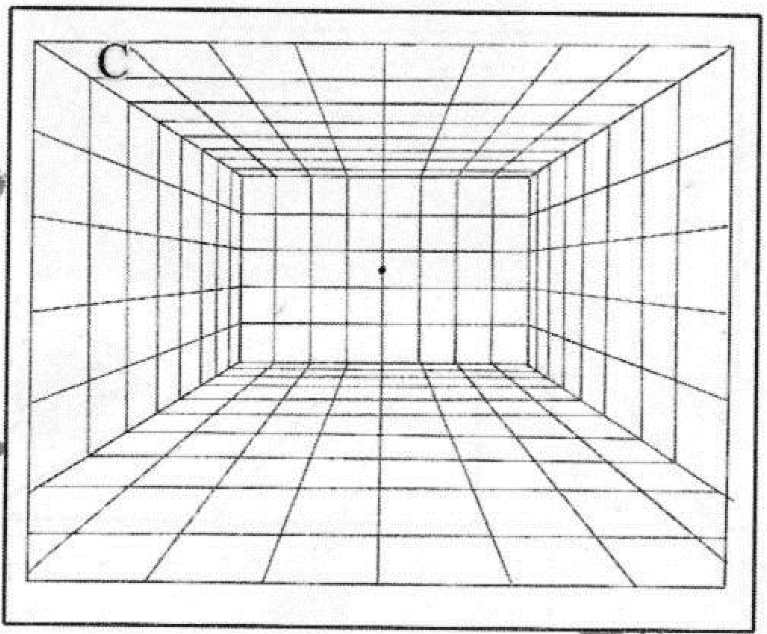
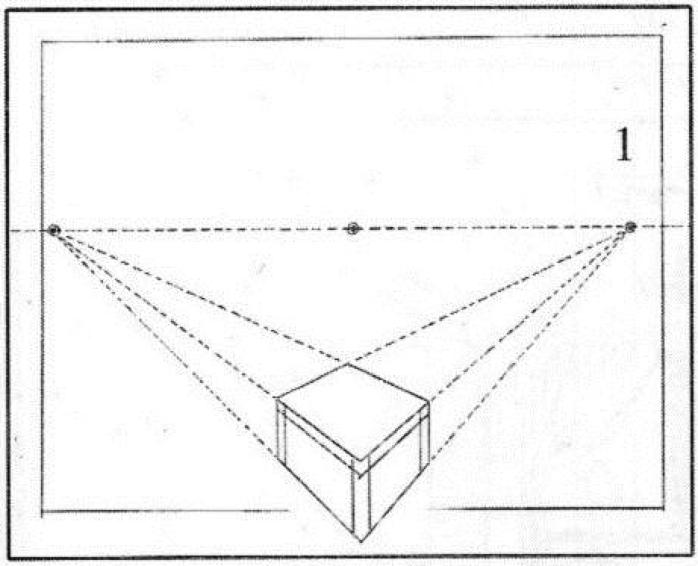
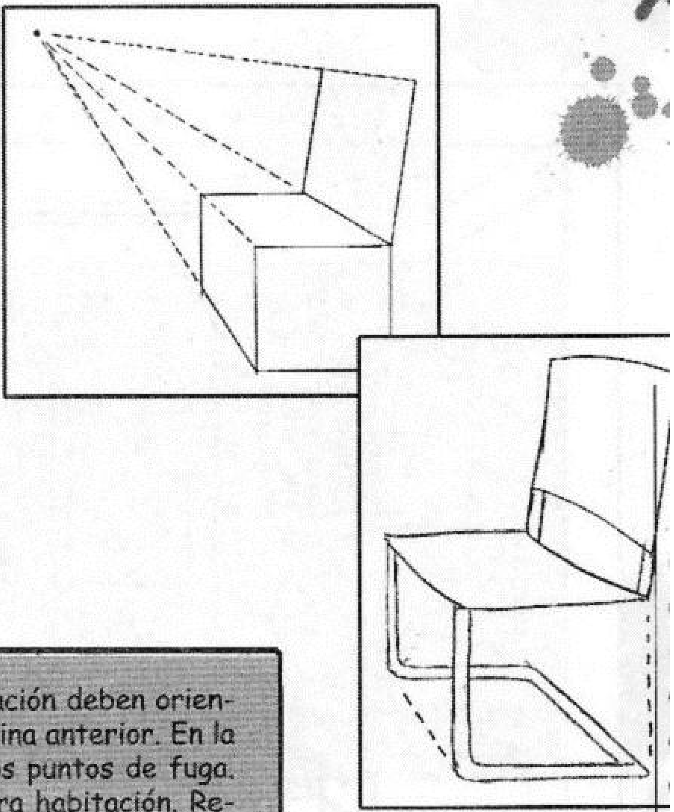
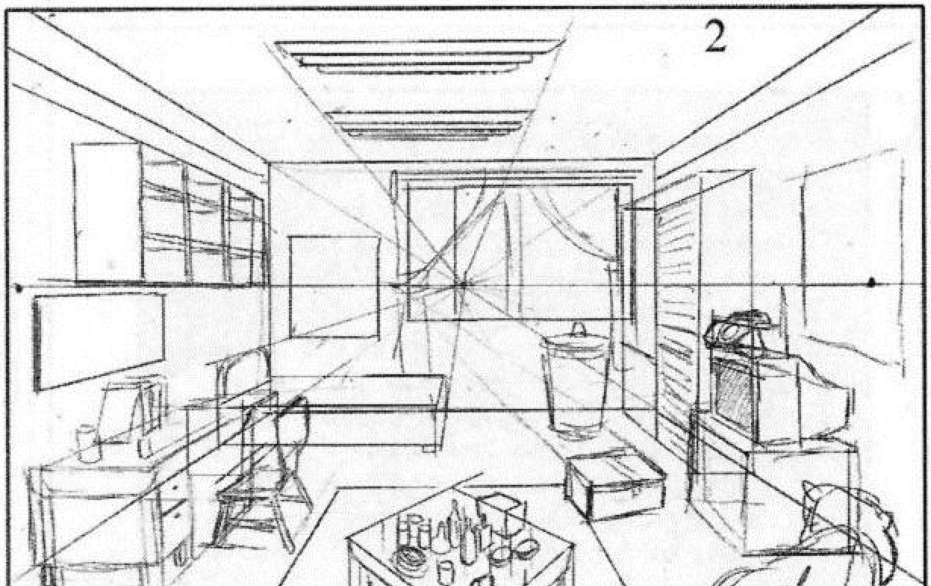


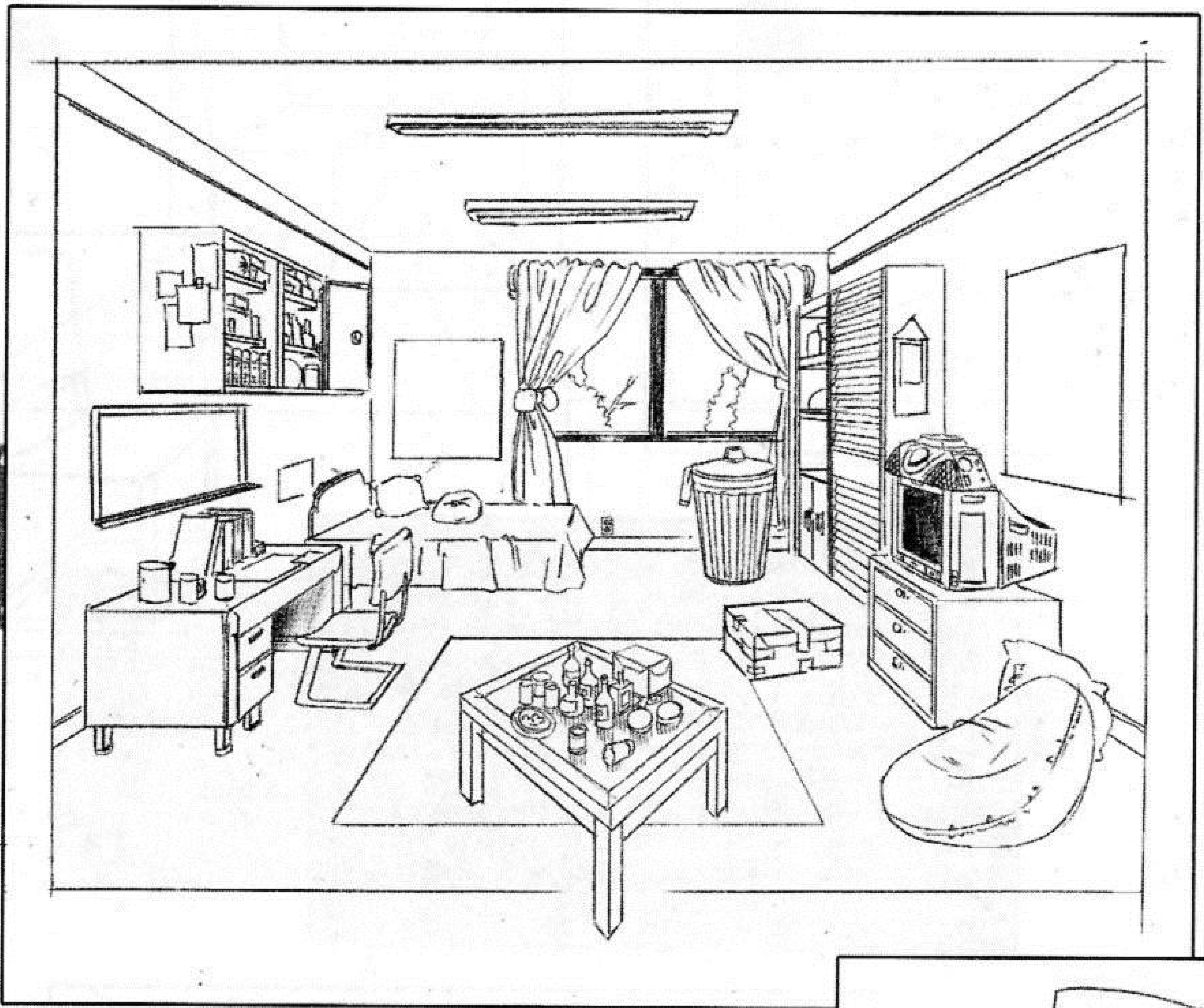
figura B. Por último, a la pared del fondo la cuadriculamos. Usando como referencia estos cuadros, trazamos a partir del punto de fuga las líneas que nos hacían falta para tener todas las paredes del cuarto cuadriculadas (C). Al hacer esto podremos poner diferentes muebles en el cuarto y guiarnos con el cuadriculado en perspectiva.

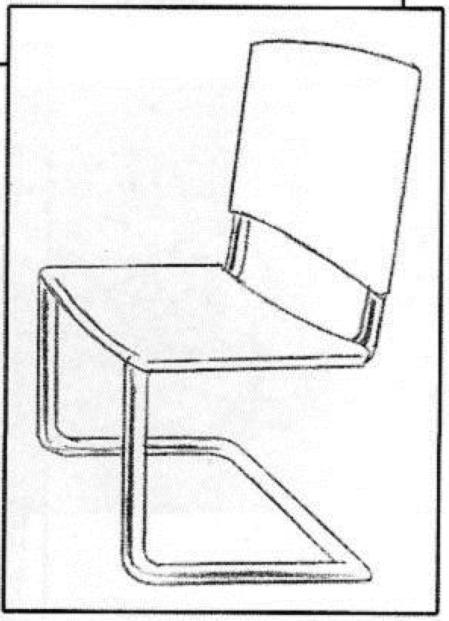




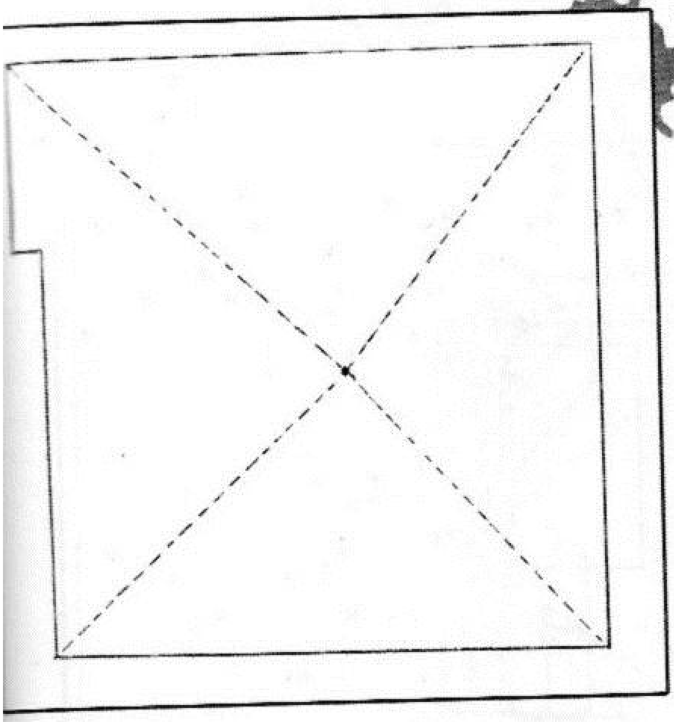
No todos los elementos de la habitación deben orientarse por el punto de fuga de la página anterior. En la figura 1 dibujamos una mesa con dos puntos de fuga. Esta mesa estará ubicada en nuestra habitación. Recuerda dibujar con el mayor detalle cada uno de los elementos que incluya tu habitación; por ejemplo, observa la silla que desde su forma más básica la detallamos hasta que se entiende bien la forma y los detalles de ésta. En la figura 2 trazamos en forma básica los diferentes muebles del cuarto; todos excepto la mesa están orientados por el mismo punto de fuga.



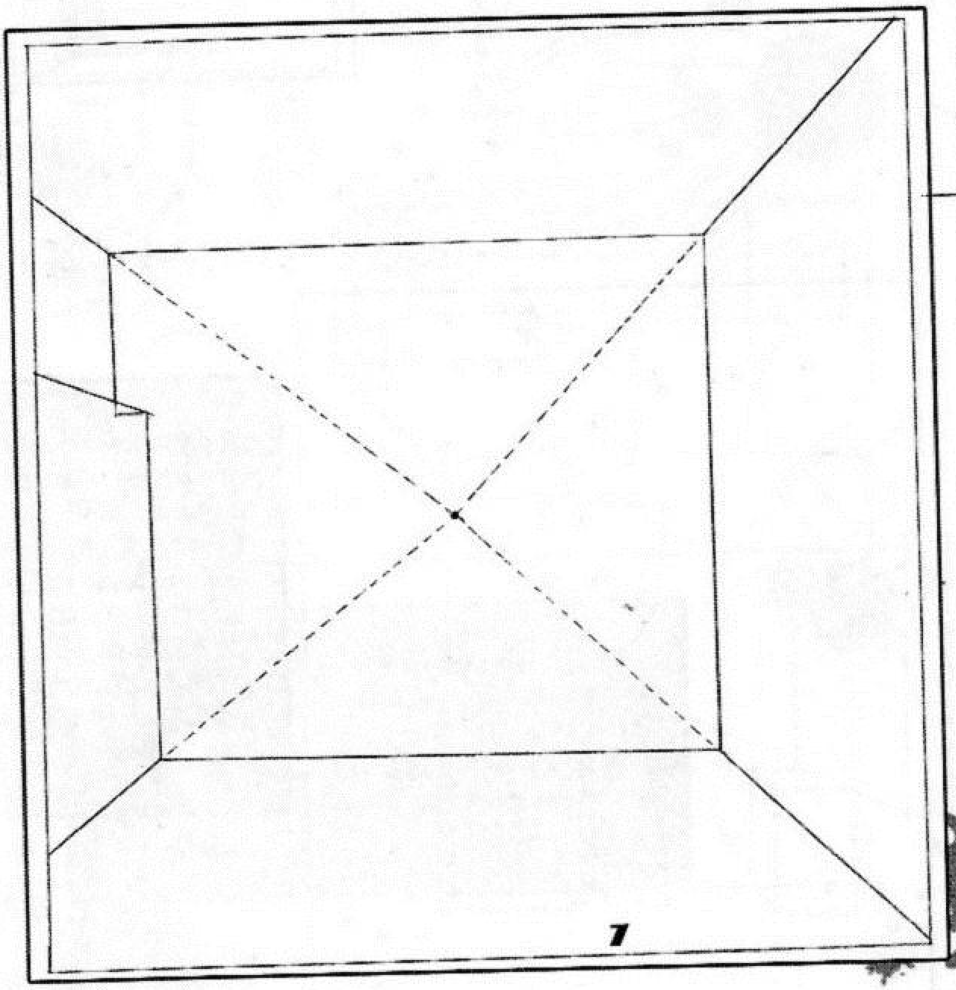


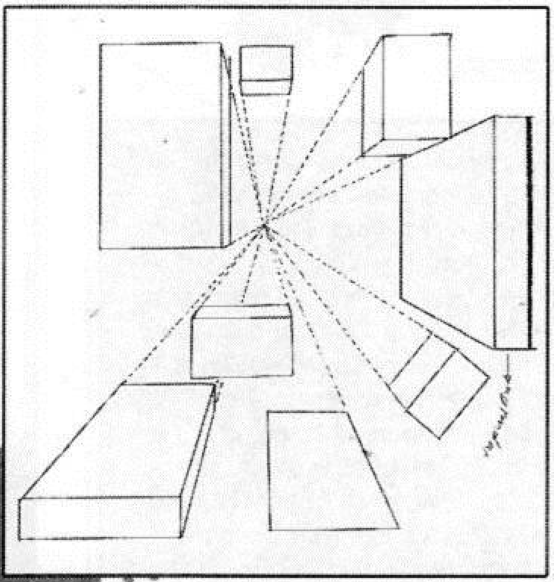


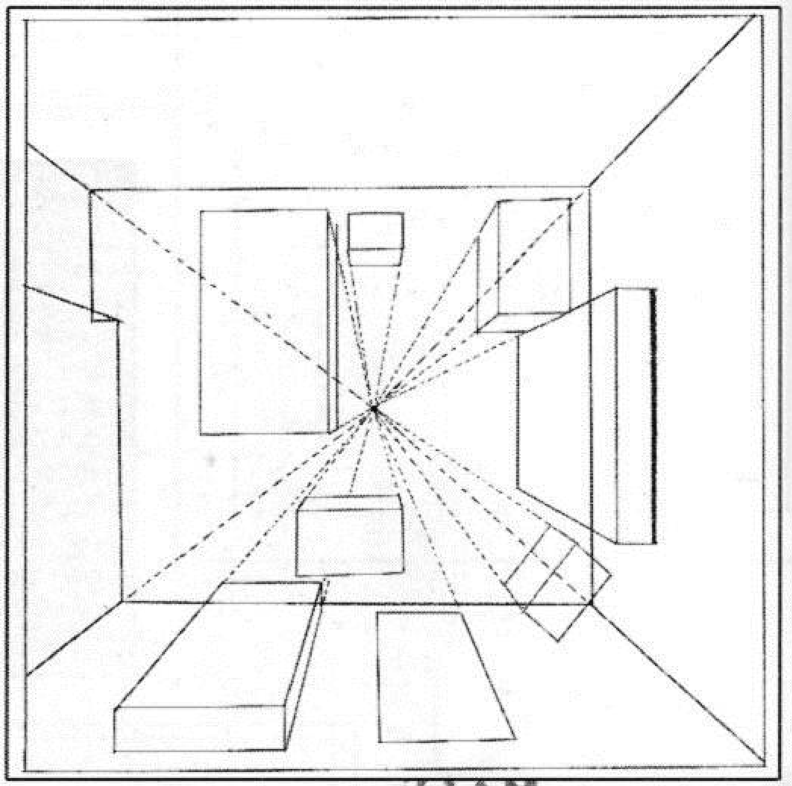
Finalmente limpiamos nuestro dibujo calcándolo en una mesa de luz para los detalles, como las botellas en la mesa o los libros sobre el escritorio. Es necesario observar los elementos que tengas, por ejemplo, en tu propia habitación. En ocasiones nos cuesta trabajo imaginar los elementos que puede incluir una habitación, pero al observar la nuestra nos damos cuenta de que tiene más elementos de los que podemos dibujar. Todavía detallamos un poco más la silla que estábamos dibujando, añadiéndole algunos brillos metálicos. Cada elemento de la habitación puede detallarse tanto como estés dispuesto a hacerlo.

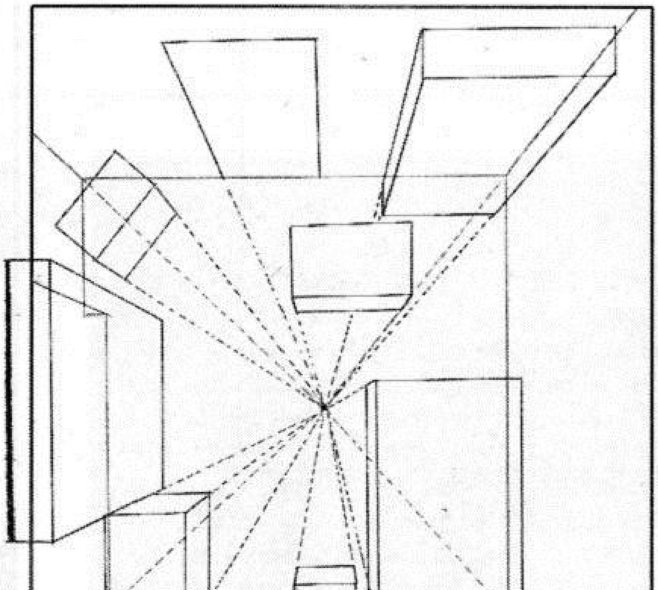


Otra vista muy común en una habitación es la aérea. En ésta las paredes suelen dibujarse cortas; es como el opuesto del pasillo en el que las paredes son muy largas y se ve el fondo muy pequeño. En este caso la parte más amplia es la del fondo, que en este caso será el suelo. En la figura de arriba dibujamos lo que será el suelo que, para variar, no es un cuadrado perfecto, sino que tiene una pequeña irregularidad. También le trazamos el punto de fuga más o menos en el centro de lo que será el suelo. Posteriormente, usando el punto de fuga, trazamos lo que será cada una de las paredes.

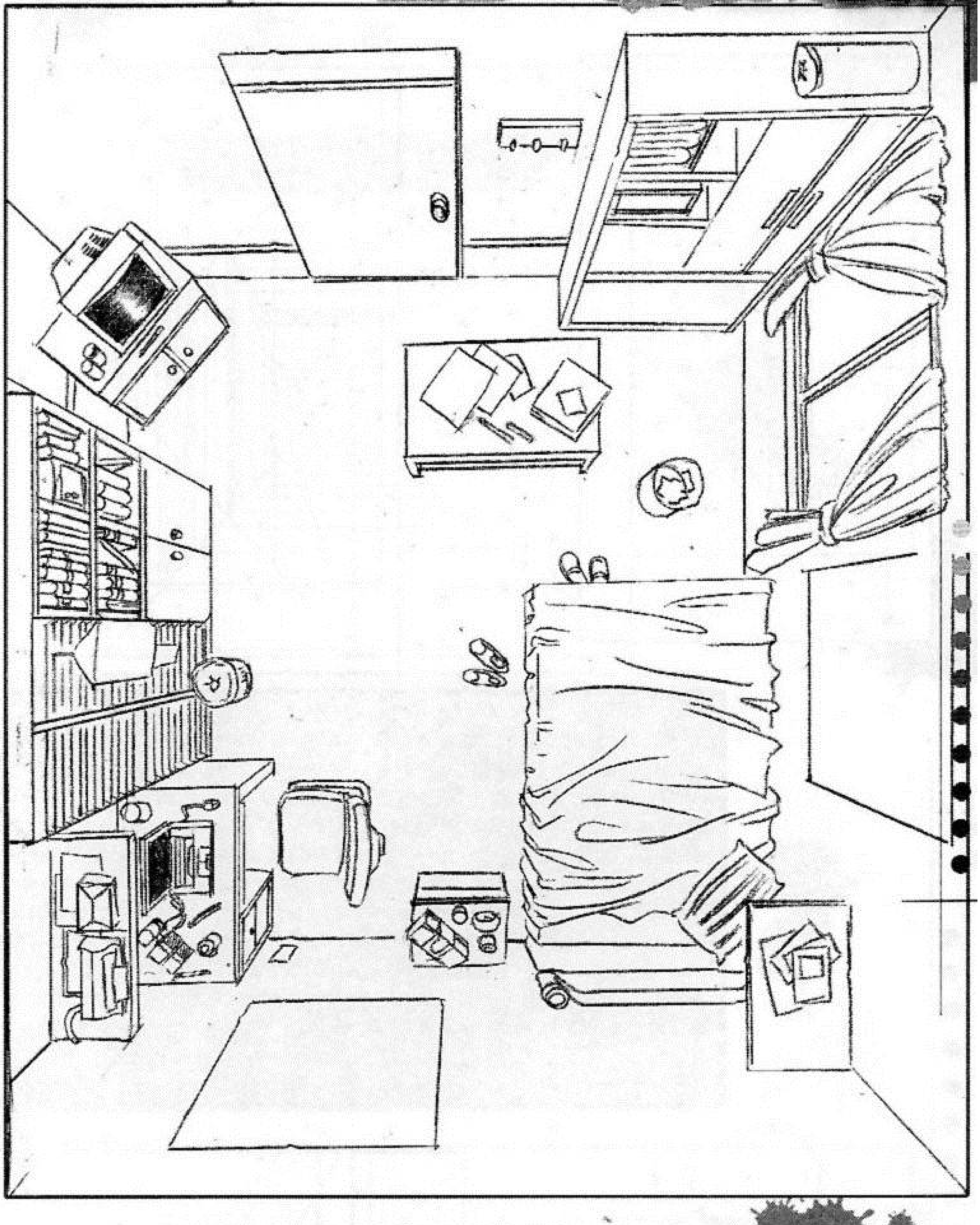




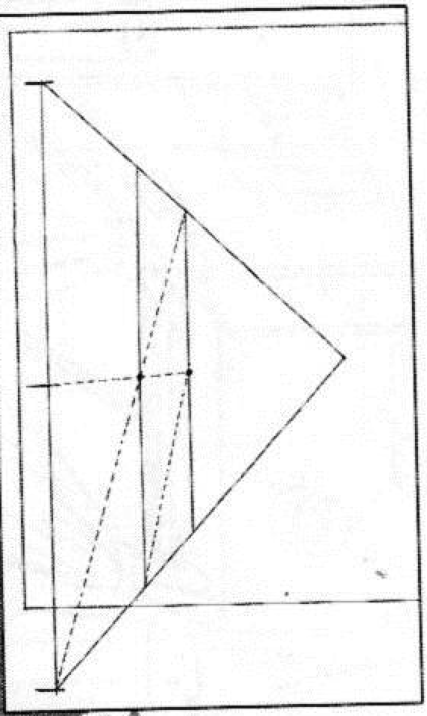


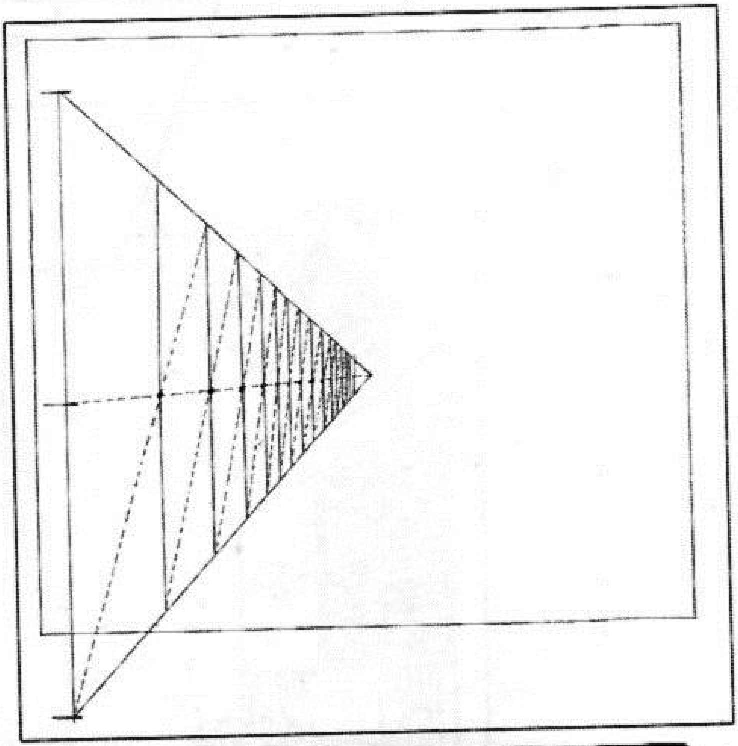


A partir del punto de fuga debemos trazar cada uno de los muebles. Observa qué muebles como la cama en su vista aérea ocupan mucho espacio en la habitación, mientras que otros muebles ocupan poco espacio del piso, pero mucho en la altura de la pared. Poco a poco buscamos la mejor forma de acomodar los diferentes muebles que pretendemos colocar en la habitación. La figura de la parte de abajo es la forma que más nos gustó para acomodar los diferentes muebles.

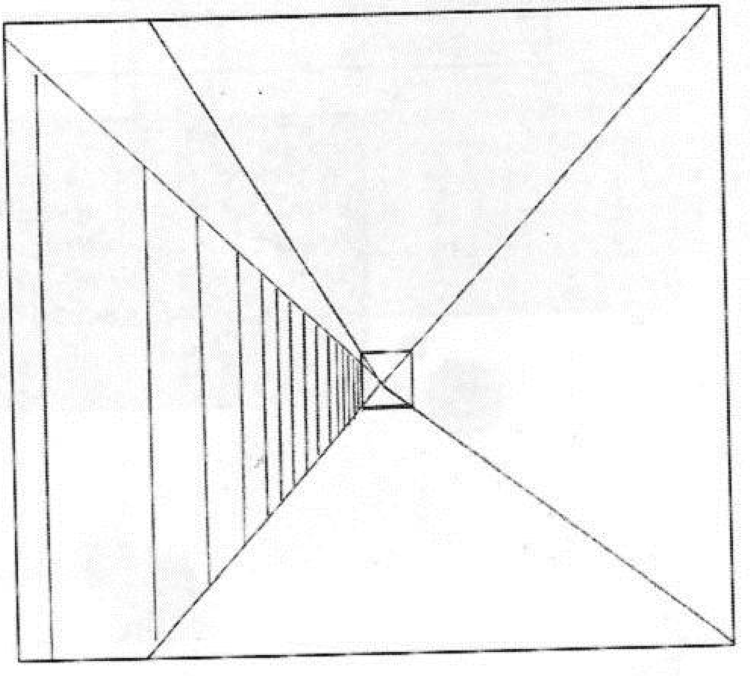


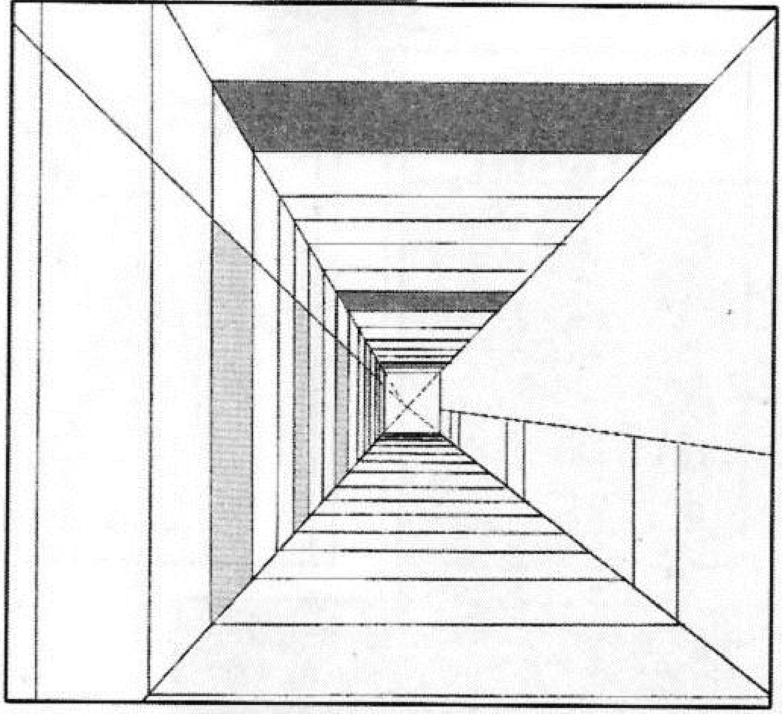
Así se ve el dibujo terminado de la habitación. Pon especial atención en los detalles. Recuerda copiar elementos que encuentres en tu propio cuarto, verás que encuentras más de los que puedes dibujar en un fondo.





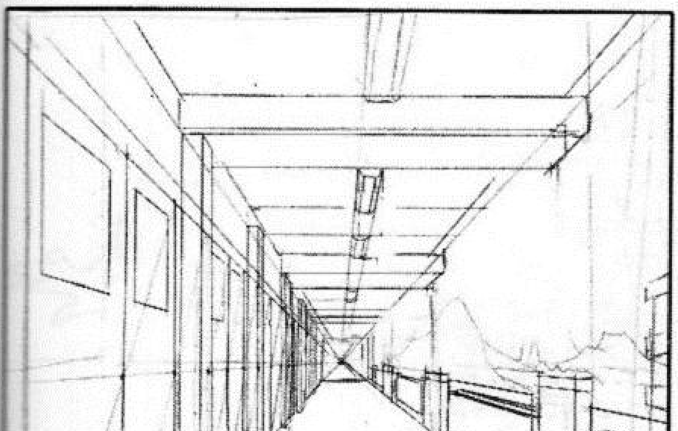
El dibujo de fondos con un sólo punto de fuga central es muy usado tanto en el cómic o en el manga, como en las animaciones en general. Vamos a dibujar ahora un pasillo. La diferencia de este pasillo con el cuarto de un punto de fuga es que la pared del fondo está tan lejana que es un pequeño cuadro. Cuando quieras dar impresiones lejanas el fondo debe ser pequeño. Lo primero que hicimos fue trazar una línea, dividirla por la mitad y comunicarla con un punto de fuga. A esta línea se trazan diagonales tal como hemos hecho en repetidas ocasiones a través de este libro (A), a fin de obtener líneas que den a entender la lejanía del pasillo (B). Después proponemos la pared del fondo, la cual es un pequeño rectángulo, y a partir de cada una de sus esquinas definimos las cuatro paredes de nuestro pasillo.

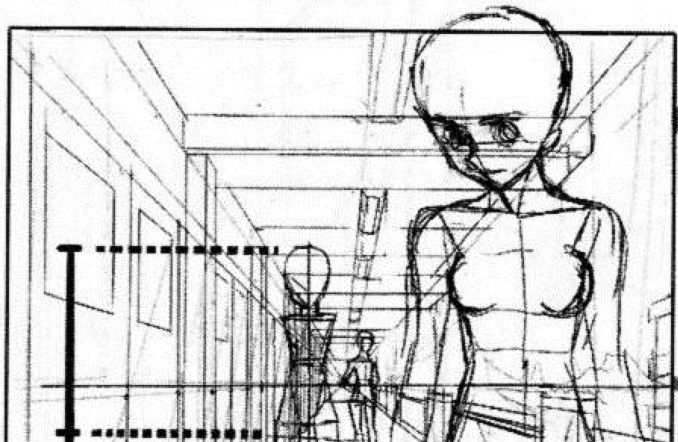


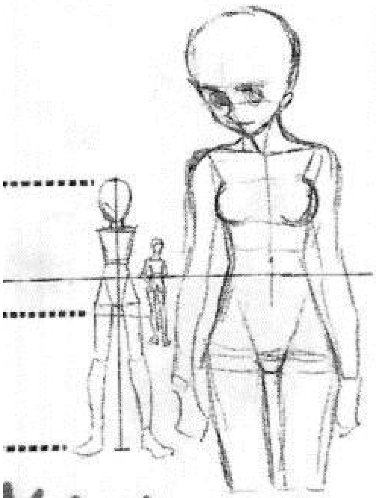


Después de definir la forma básica del pasillo proyectamos las líneas de la pared que ya estaba dividida en secciones al techo y al piso. Las secciones que iluminamos con un gris tenue en la pared serán las secciones con un castillo, mientras que las que dibujamos con un gris más oscuro serán trabes en el techo. Ubicamos los castillos cada dos secciones de la pared, mientras que las trabes cada cinco secciones. Después de definir la ubicación de estos elementos bocetamos en la figura 1 los detalles del pasillo.

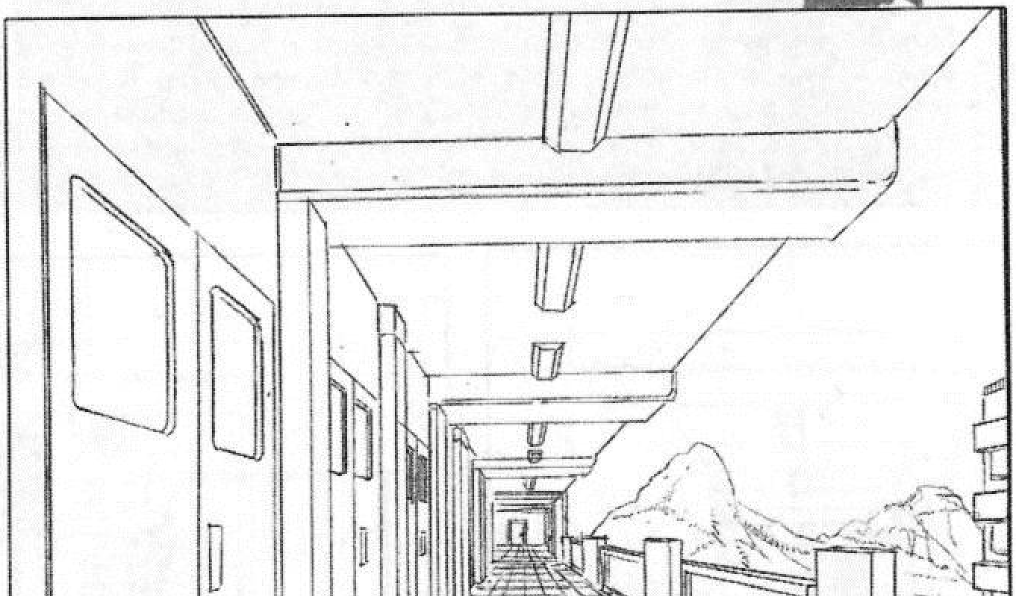
Para determinar la altura de una persona en este pasillo usamos la altura de una puerta, y como una persona es más baja que una puerta tomamos una línea de referencia como a la mitad de la ventana de la puerta. Con esta línea descubrimos que el horizonte está ligeramente por debajo del ombligo de un personaje femenino (2).

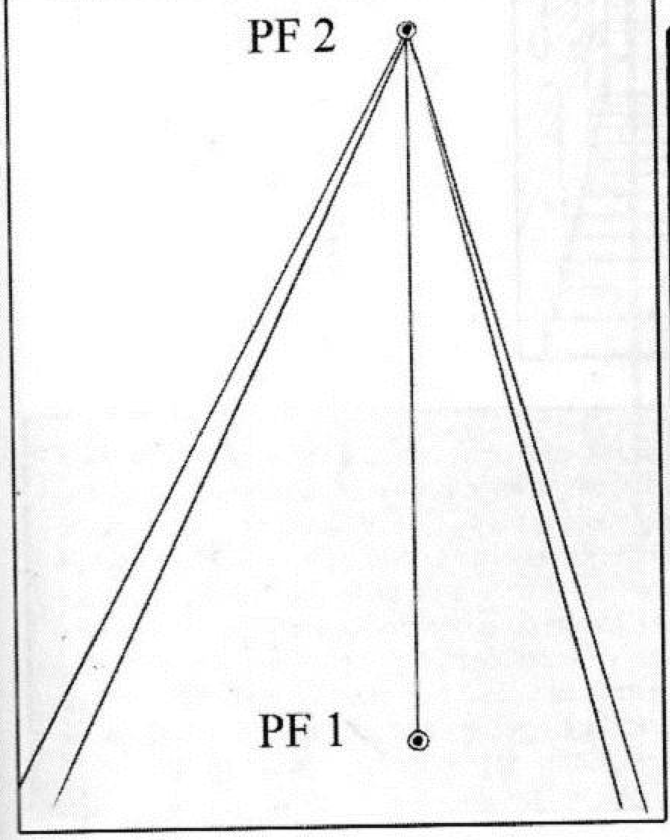




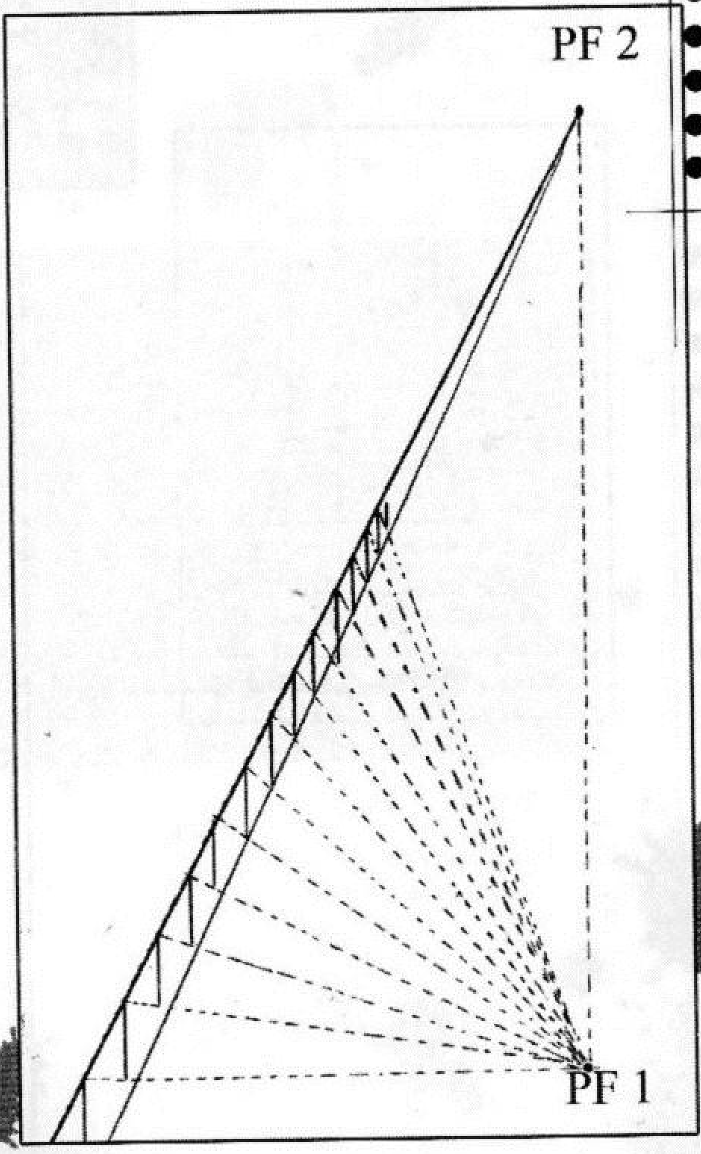


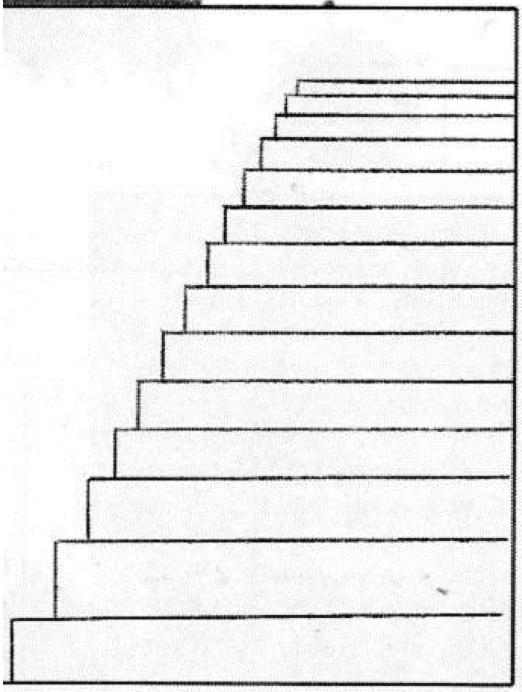
Como lo mencionamos en el *Book # 7* de perspectiva, si a un personaje le da el horizonte a la altura (por ejemplo) del ombligo, todos los personajes con la misma altura tendrán el horizonte en el ombligo aunque se encuentren muy lejos entre sí. Tomando esta consideración en cuenta, trazamos nuestros personajes en el pasillo uno más cerca y otro más lejos (que se ve de cuerpo completo), pero ambos tienen en común el horizonte ligeramente por debajo del ombligo. Un pasillo como éste te puede ser muy útil para dibujar diversos escenarios, no sólo escenarios escolares como éste.

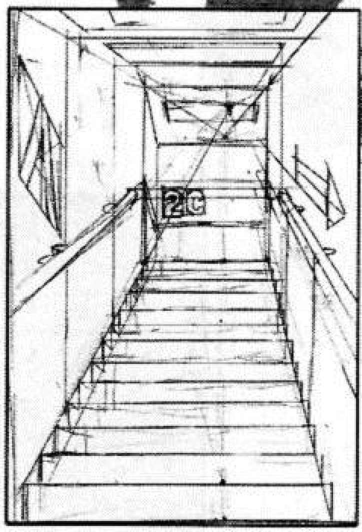




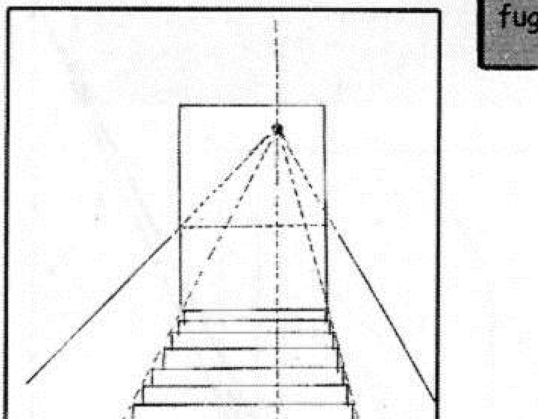
Para dibujar una escalera en perspectiva, además del punto de fuga usual, necesitamos un punto de fuga para la inclinación de la escalera. En la figura de arriba el punto de fuga 1 es el de todos los objetos que no se encuentran inclinados, y el punto de fuga 2 es para los objetos que, como la escalera, se encuentran inclinados. Para dibujar los escalones de la escalera proyectamos líneas de referencia hacia las que salen del punto de fuga 2. Al cruzar la línea de abajo del punto de fuga 2 trazamos una línea vertical hasta que cruce la línea de arriba del punto de fuga 2, así trazamos en escalón; con los demás hacemos de la misma manera.

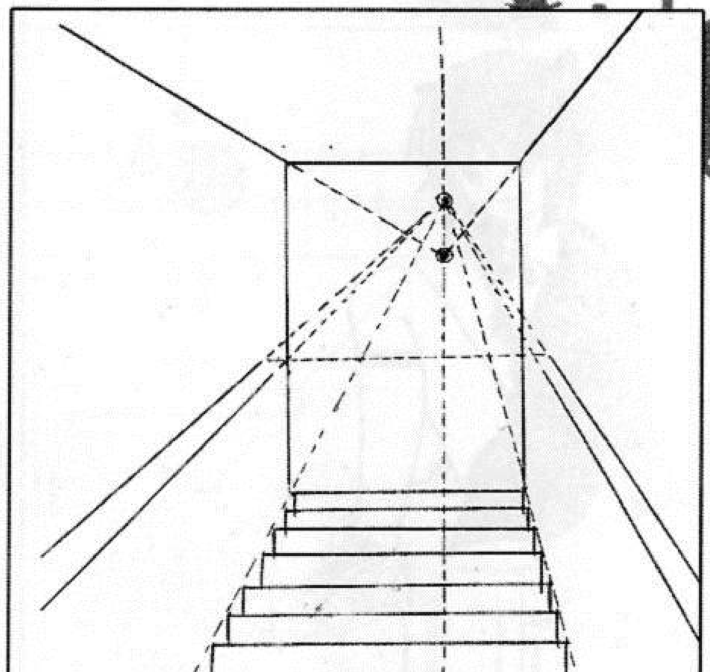


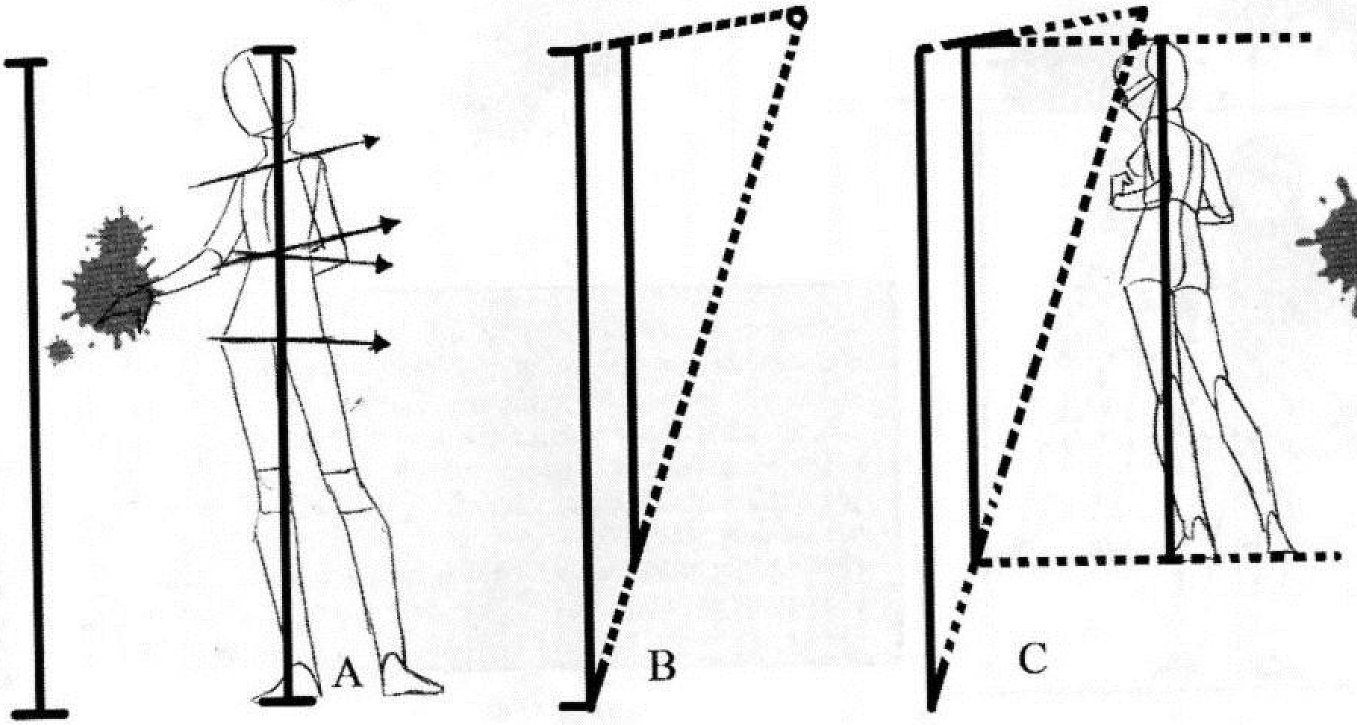


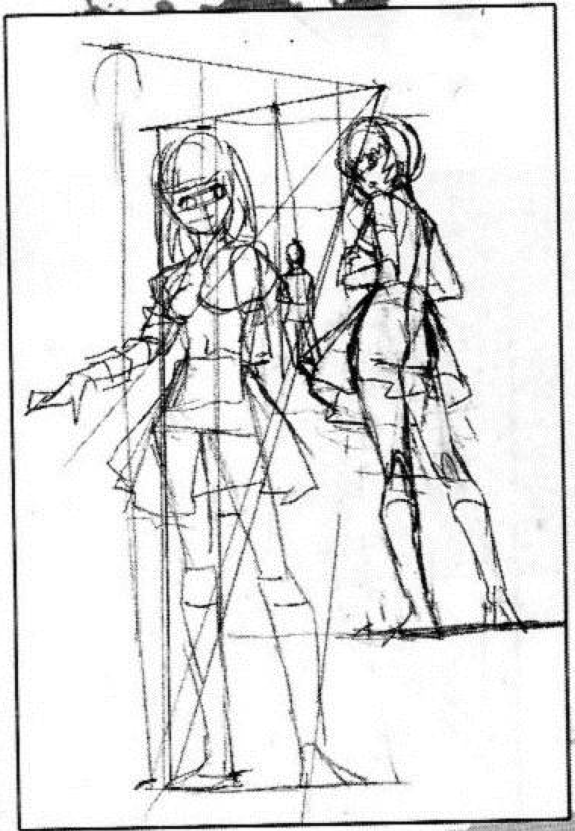


Después de trazar los escalones a la parte de arriba de cada línea vertical que trazamos en la página anterior, dibujamos una línea horizontal que será la parte de arriba de cada escalón. De este mismo modo dibujamos el otro lado de la escalera. También del punto de inclinación trazamos cada uno de los dos barandales, y a partir del escalón de hasta arriba hacemos lo que será el fin de la escalera y el comienzo de un pasillo. Para trazar las líneas del techo no usamos el punto de fuga 1, sino que colocamos un tercer punto de fuga ligeramente por debajo del punto de fuga 2; de este modo definimos las bases de este fondo.



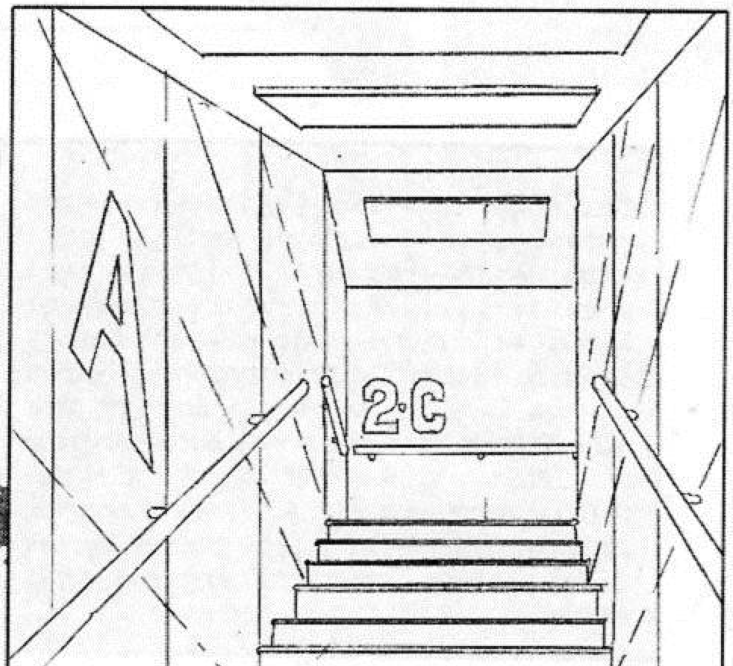


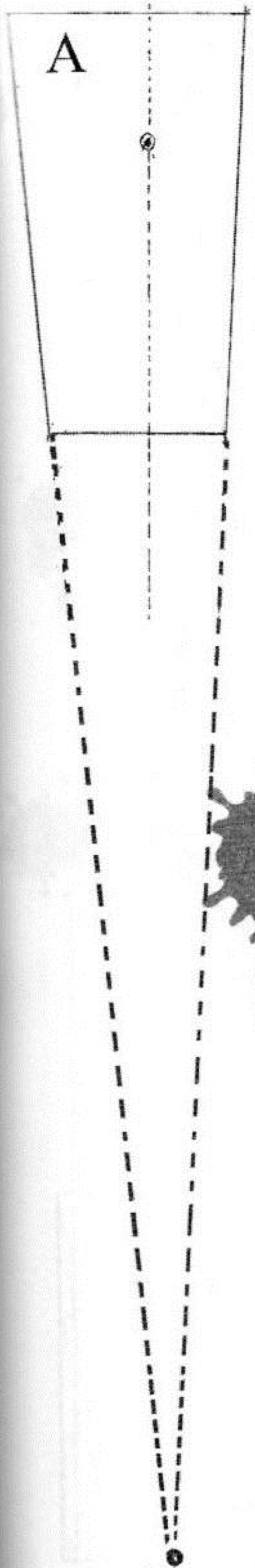




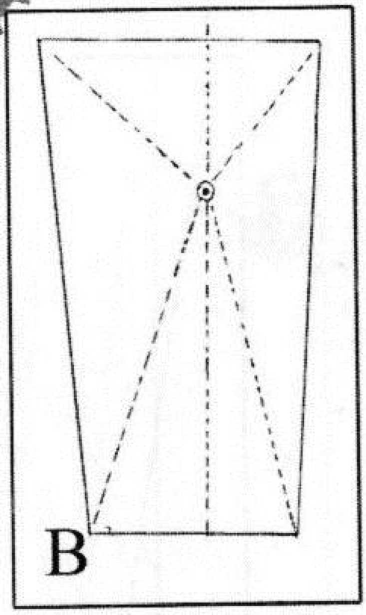
Para dibujar un personaje en las escaleras nos orientamos con el punto de fuga 2 (el de la inclinación de la escalera). La figura A es el primer personaje en la escalera, por medio de la línea vertical que la atraviesa entendemos su altura. Orietamos esta altura hacia el punto de fuga 2, y así obtenemos la altura de otro personaje un poco más arriba que el primero (B). Esta altura la proyectamos hacia la derecha y sobre esta línea trazamos el segundo personaje (C). Finalmente abocetamos algunos de los detalles de nuestros personajes en la escalera.

Lo último es detallar el fondo. Es importante notar qué elementos como la letra "A" del fondo o el cuadriculado de las paredes está orientado por el primer punto de fuga. Al colocar los dos personajes que anteriormente dibujamos sobre las escaleras inmediatamente nos damos cuenta de que están bien ubicados. Si no tomamos las consideraciones de perspectiva en cuenta como lo hicimos, es muy difícil dibujar personas sobre una escalera y que éstas se vean coherentes.

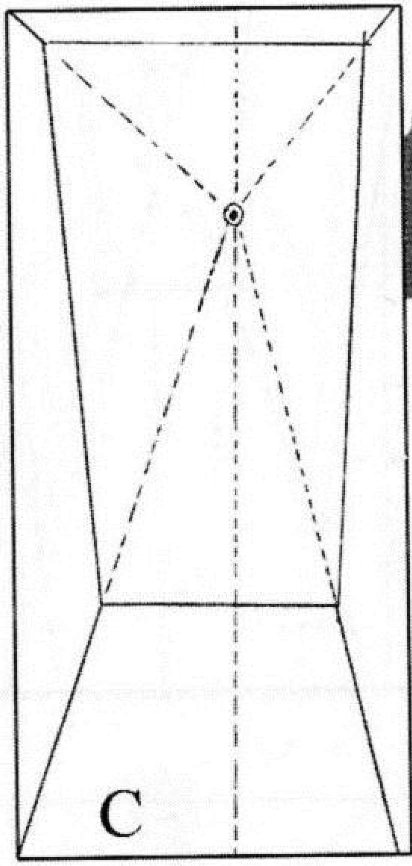




A

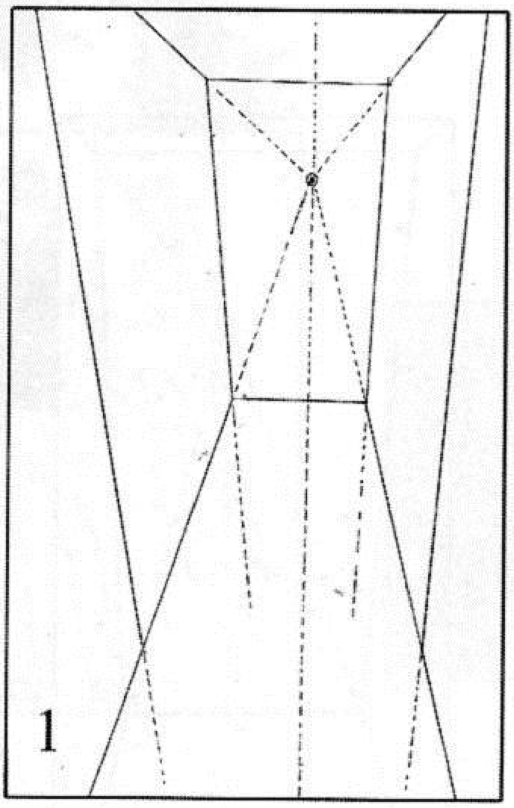


B

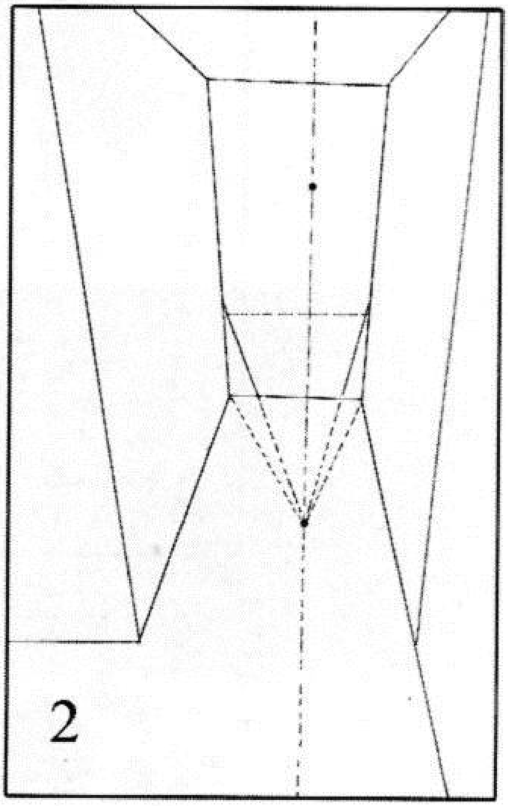


C

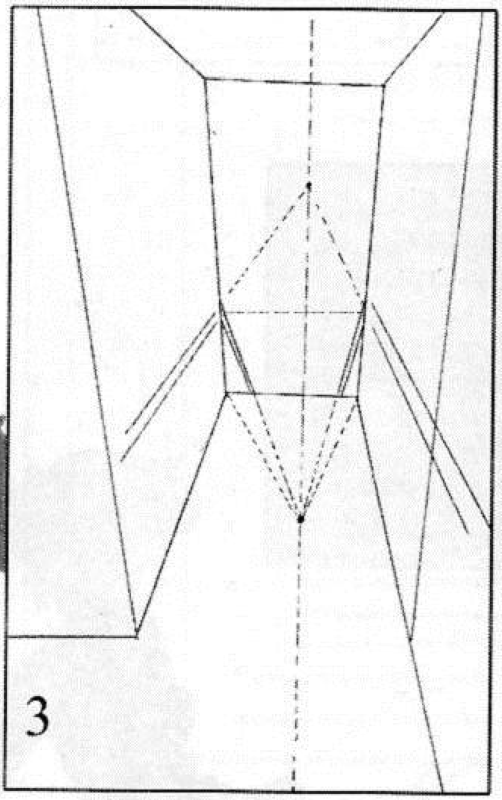
Ahora dibujaremos otro fondo con una escalera, pero ésta no será visible. Para comenzar dibujaremos una especie de entrada con un punto de fuga (A), de donde partiremos para dibujar los demás elementos. Ligeramente arriba de la mitad de la entrada estará ubicado el punto de fuga principal. En la figura B dibujamos la entrada con las líneas que se proyectan del punto de fuga principal, y en la figura C las líneas que salen se siguen proyectando para originar las paredes el piso y el techo de nuestro fondo.



1

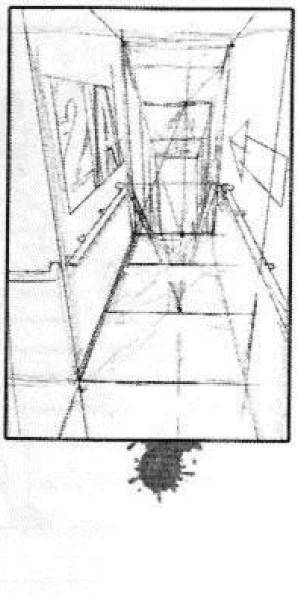


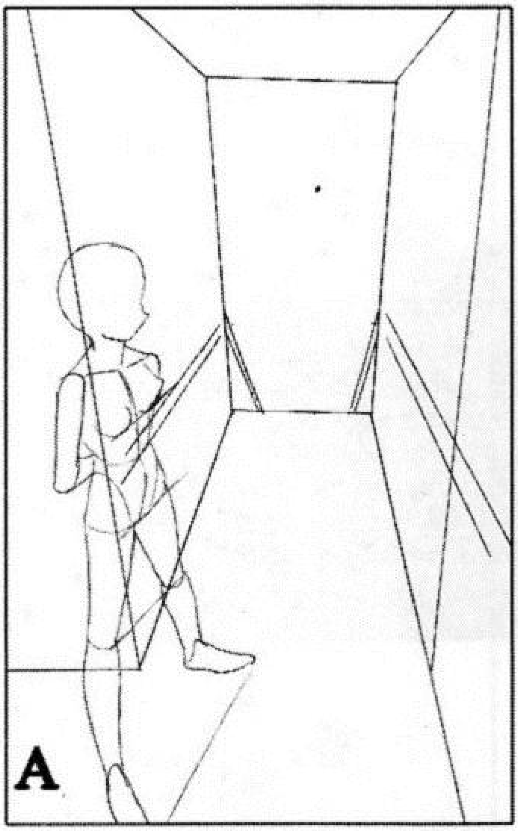
2

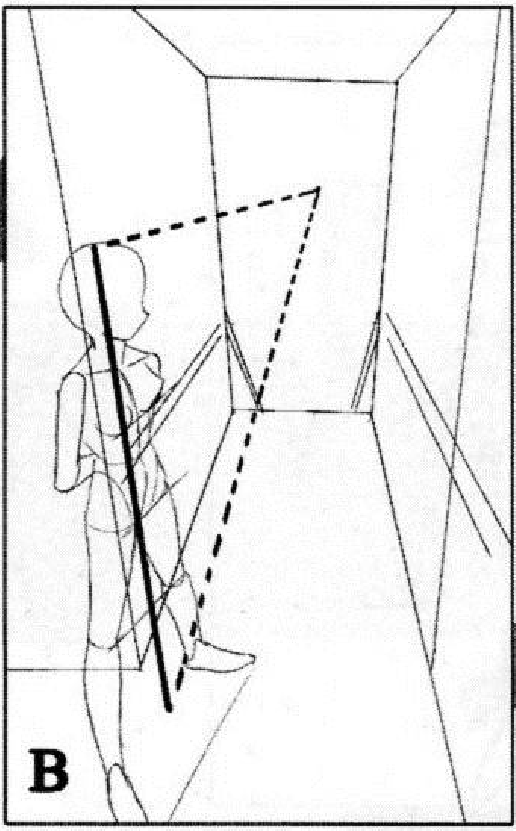


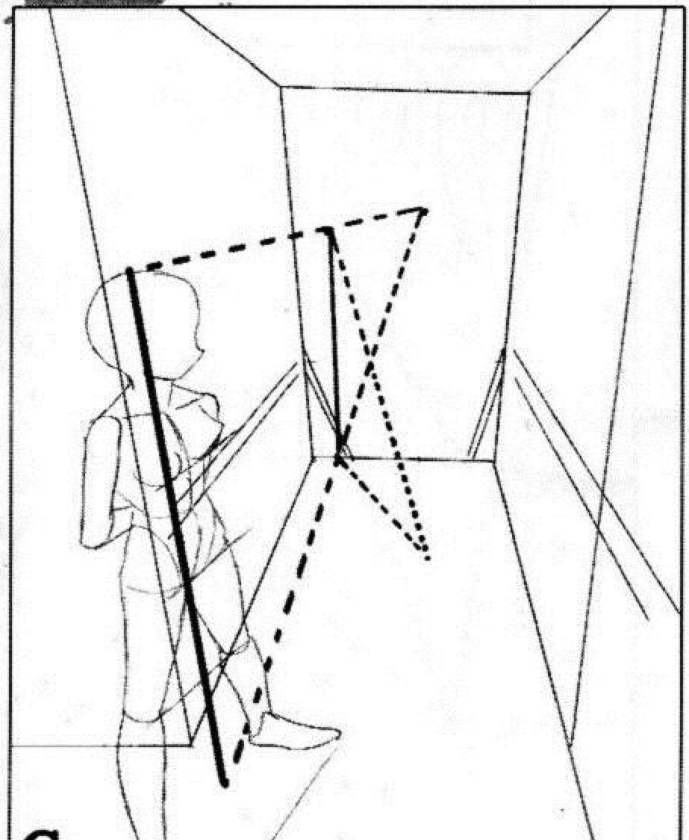
3

En la figura 1 completamos las paredes, piso y techo que comenzamos en la página anterior, y en la figura 2 colocamos, bajo la entrada, el tercer punto de fuga que es el de la inclinación de la escalera. Como puedes ver en la figura, este tercer punto de fuga ya nos sirvió para dibujar lo que serán los barandales. En la figura 3 usamos el punto de fuga principal para dibujar otra parte de los barandales de la escalera. En este punto del dibujo se han establecido las bases para el dibujo de este fondo.

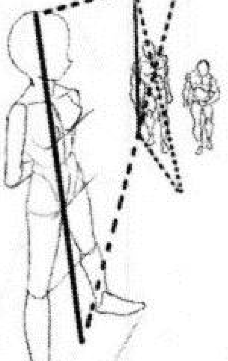


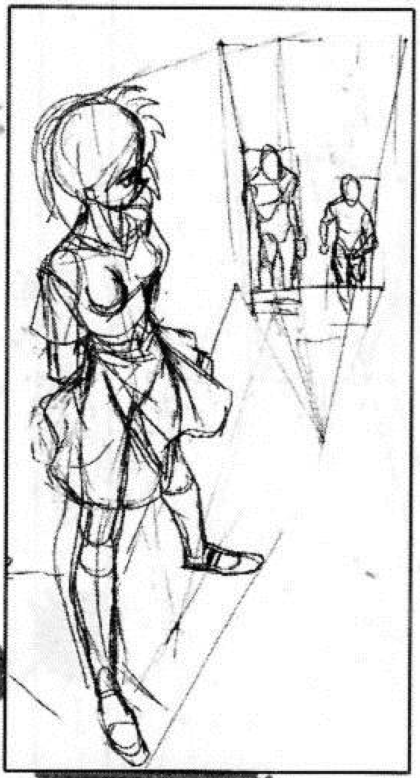




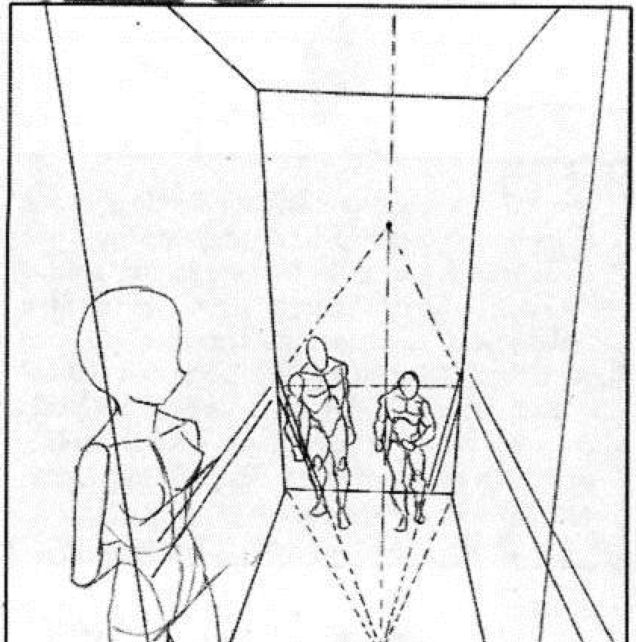


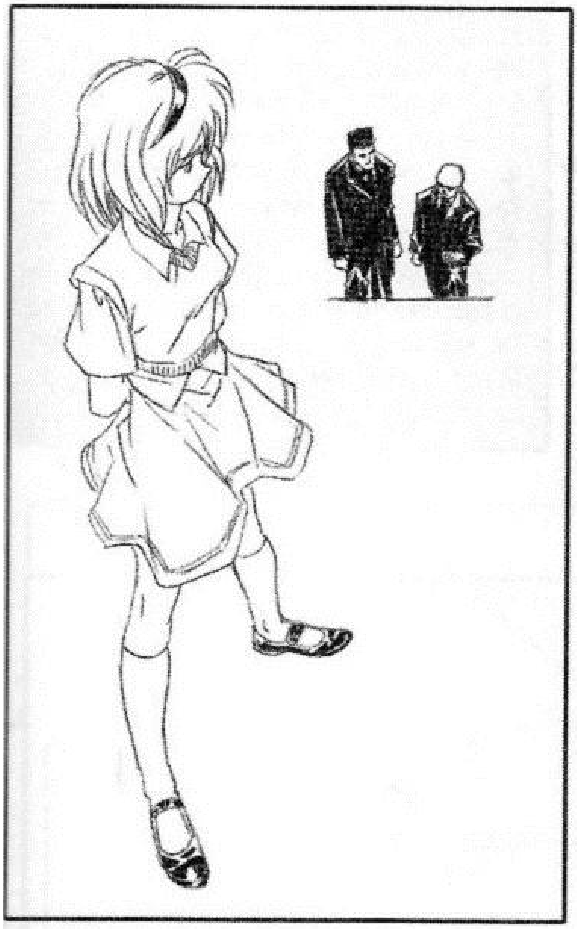
Para dibujar personas en este fondo primero proponemos una figura (A), con una línea que parte de los pies y llega hasta la punta de la cabeza. Determinamos la altura de nuestro personaje y orientamos esta línea hacia el punto de fuga principal (B). Después orientamos la altura proyectada en la figura B hacia el punto de la inclinación de la escalera(C), de este modo podremos dibujar a las personas que suben por la escalera.



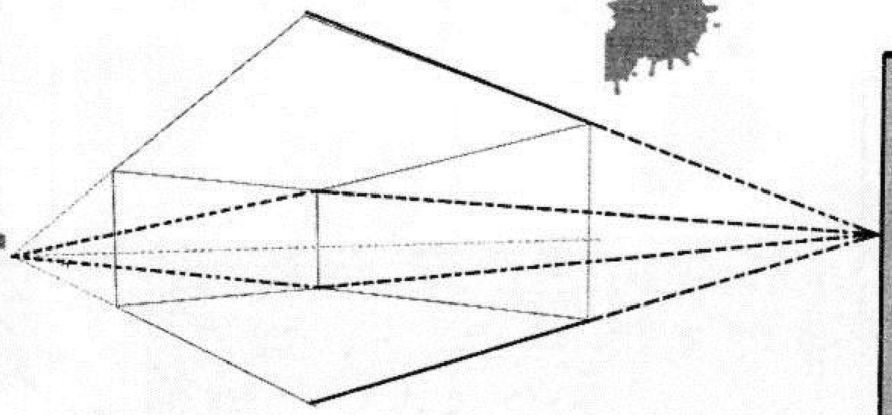


Usando las líneas de referencia de la página anterior dibujamos los personajes que suben por las escaleras. Por lo pronto no los dibujamos en detalle, sino en sus formas básicas. Finalmente detallamos el fondo. También colocamos números en las paredes y flechas, las cuales están orientadas por el punto de fuga principal.



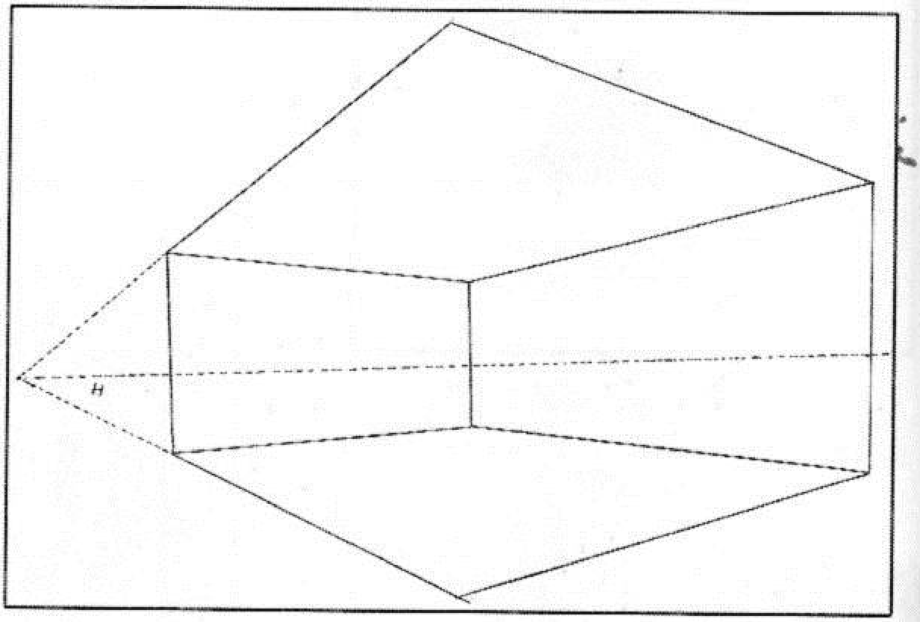


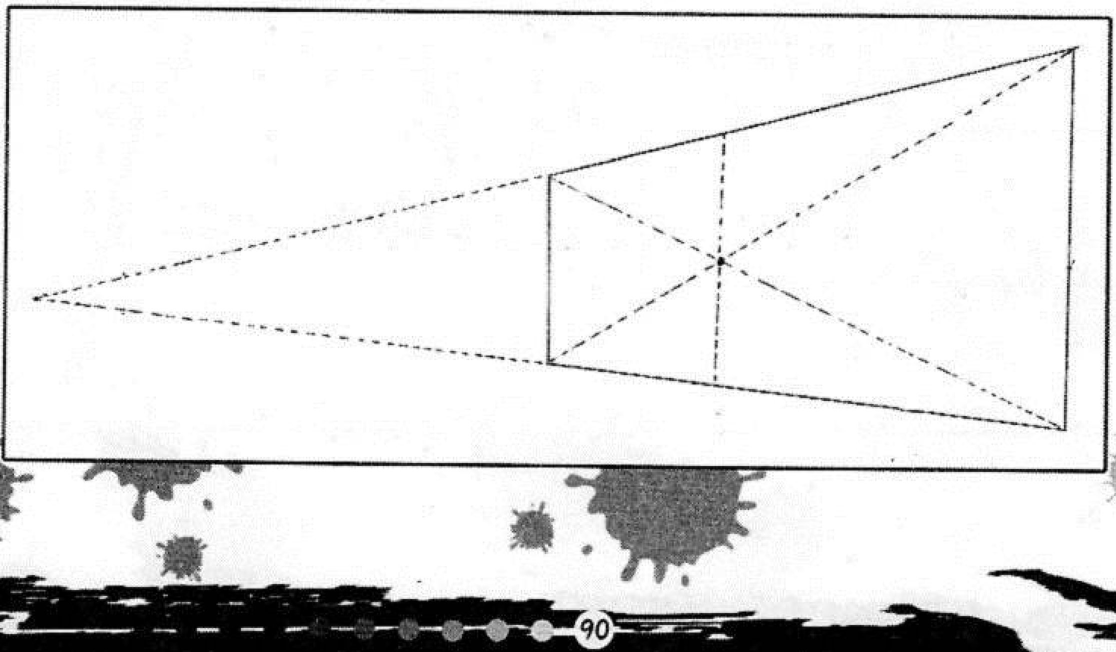
Lo único que nos resta es limpiar el trazo de nuestros personajes, y después de esto los colocamos sobre el fondo. Sin el uso de la perspectiva dibujar este tipo de escenas es prácticamente imposible. No dejes de practicar estos aspectos del dibujo. En un principio pueden ser algo aburridos, pero después de un poco de práctica resultan ser muy interesantes.

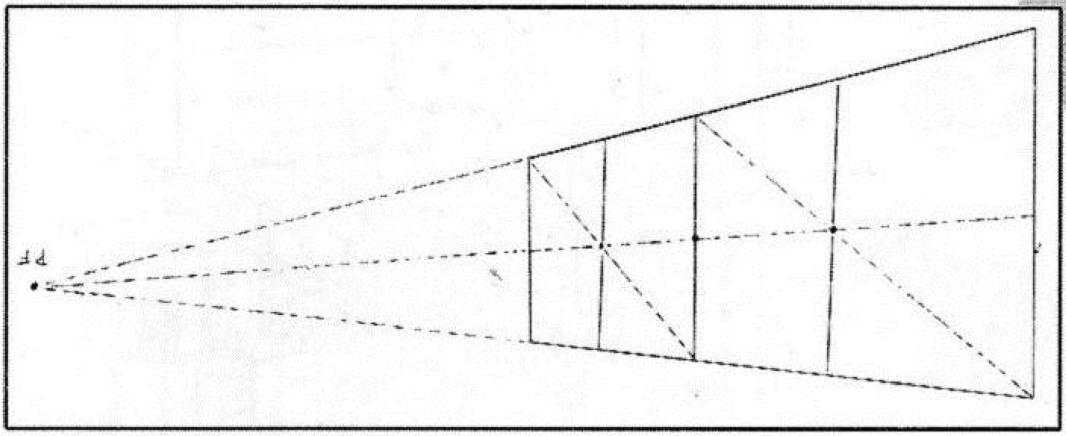


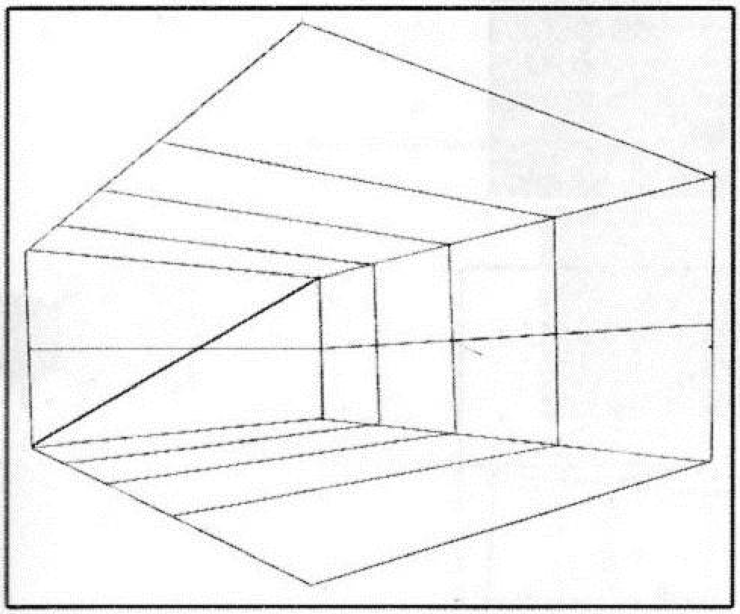
El uso de la perspectiva es necesario para el dibujo de fondos, sin ella tendríamos que ingeniárnosla cada vez para dibujar un fondo. Copiar de la realidad, tomar fotos para cada situación o imaginarlo. Afortunadamente, con ayuda de esta técnica podemos resolver el problema en un par de casos; tenemos un horizonte con dos puntos de fuga, y con ayuda de éstos construimos un bloque rectangular con todo y sus líneas ocultas.

Escogimos la pared interior derecha para, por medio de dos diagonales que van de esquina a esquina, obtener la mitad de esta pared.

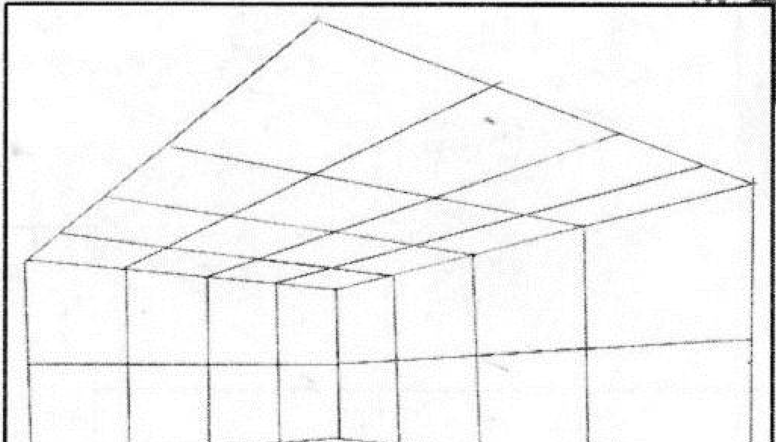


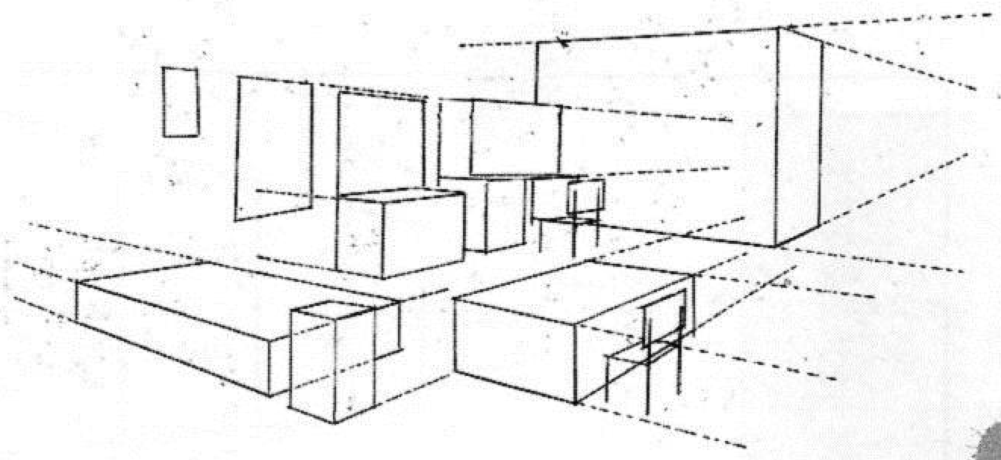




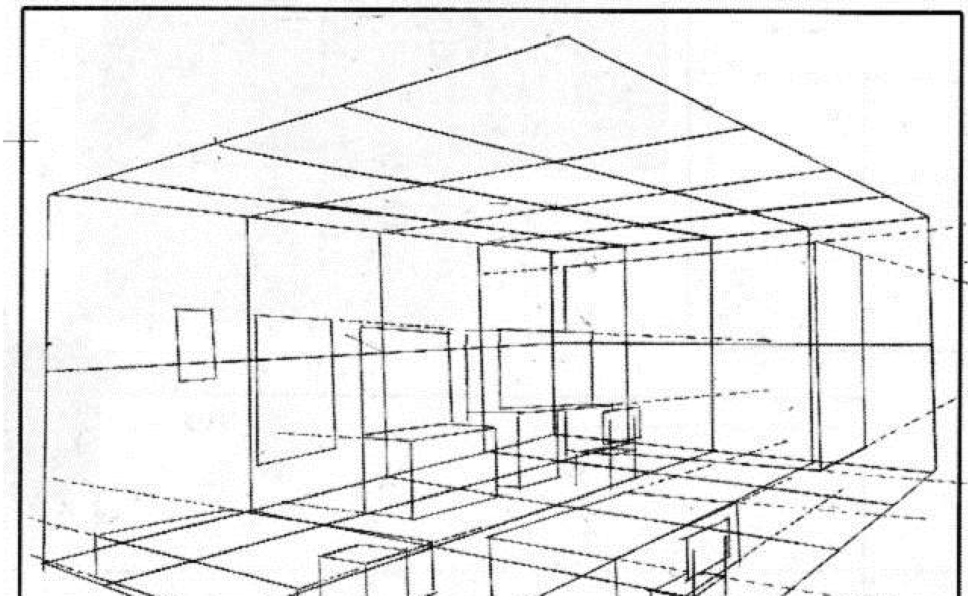


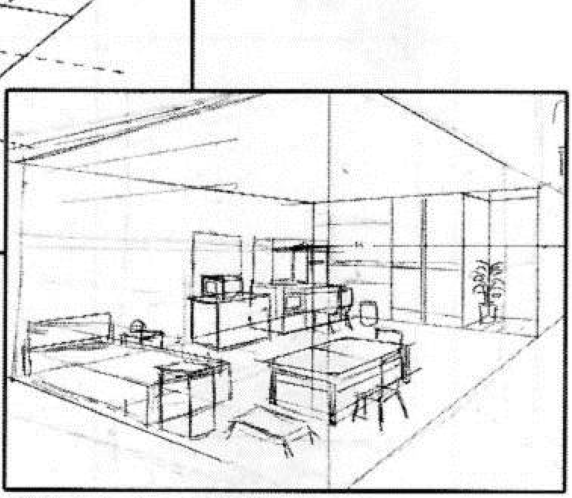
Repetimos la misma operación con cada una de las mitades para obtener cuartos. Estas líneas se proyectan respetando cada uno de los puntos de fuga hasta que tenemos la habitación totalmente cuadriculada. Estas líneas establecerán un orden de tamaños y direcciones de los objetos dentro de este espacio.

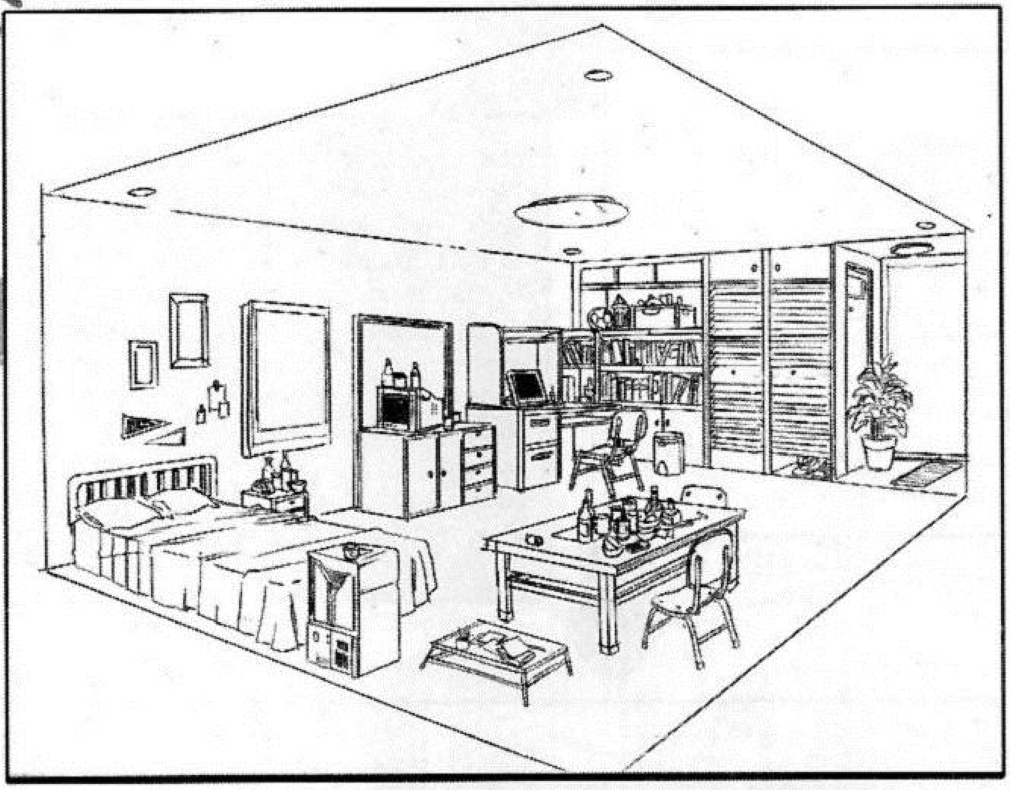




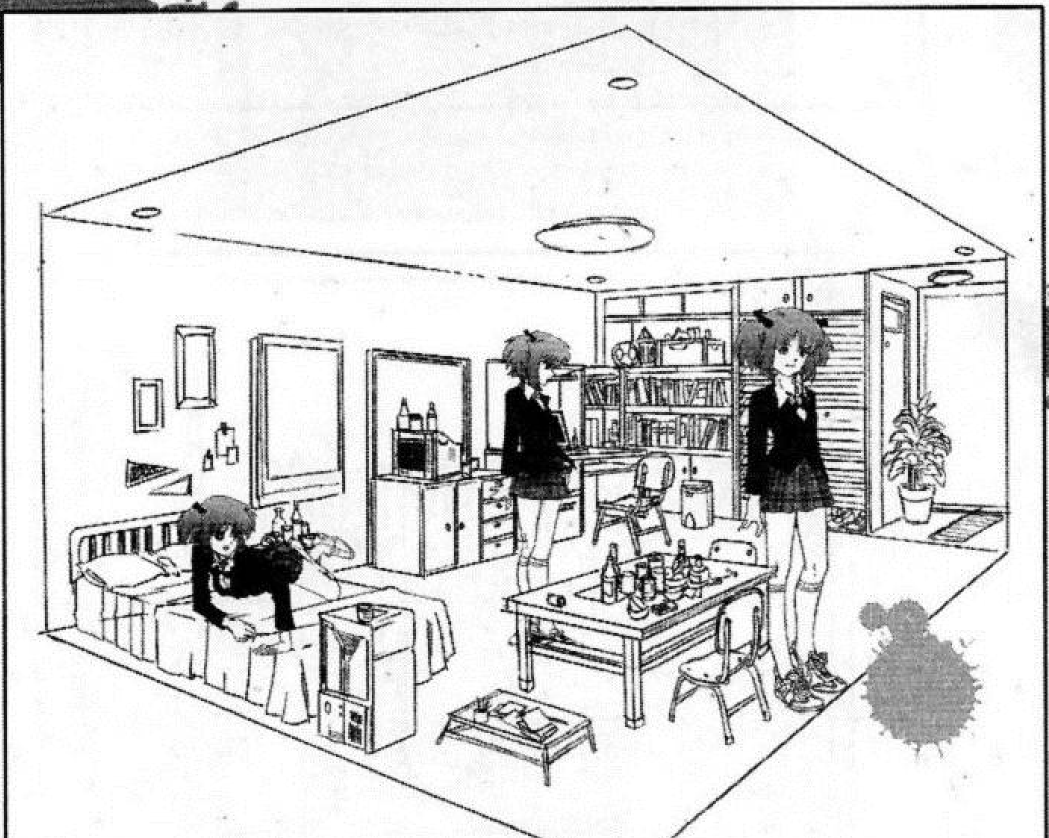
Usando los dos puntos de fuga, amueblamos esta habitación con muebles que consideramos a nuestro gusto. El tamaño que cada objeto tendrá está en función del tamaño de la retícula en perspectiva; se trata de un procedimiento muy sencillo.

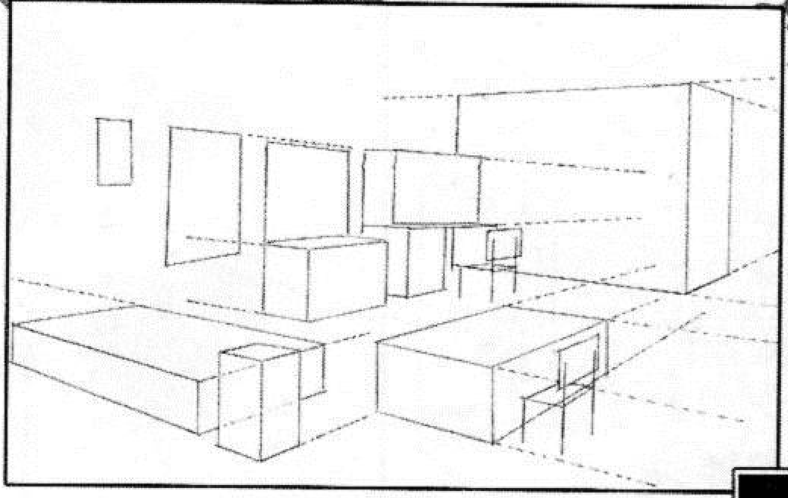




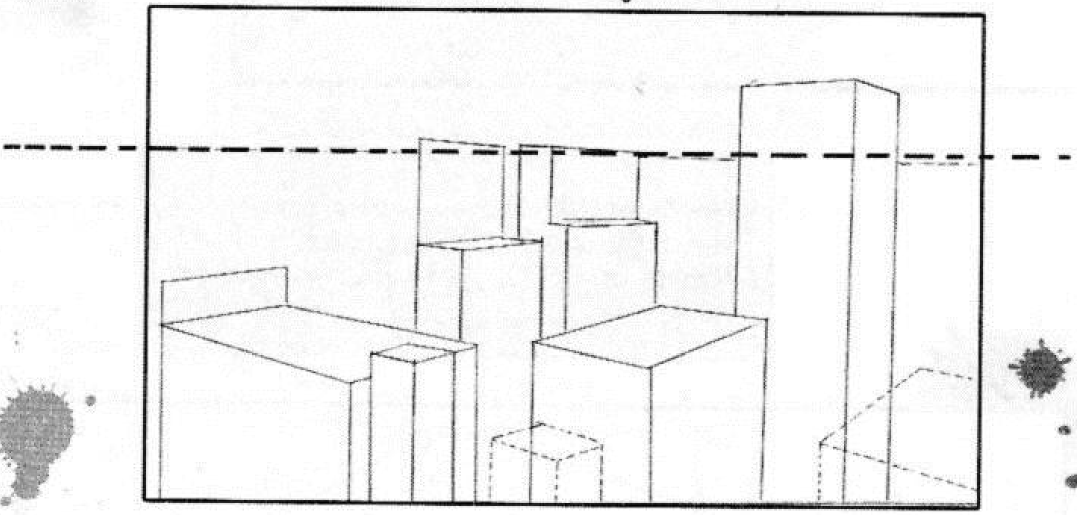


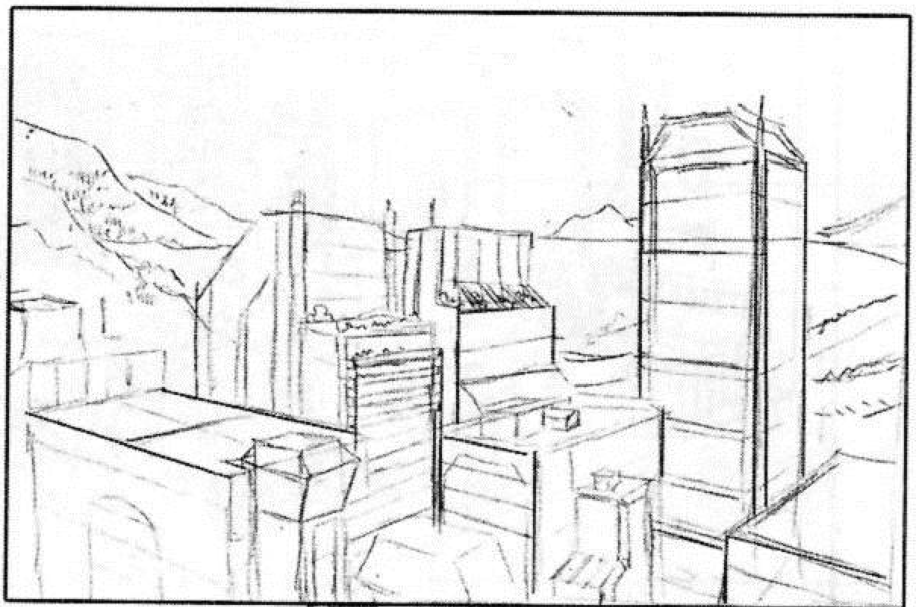
Finalmente detallamos cada elemento de la habitación, y tomando en cuenta el horizonte colocamos tres mascotas en este fondo.

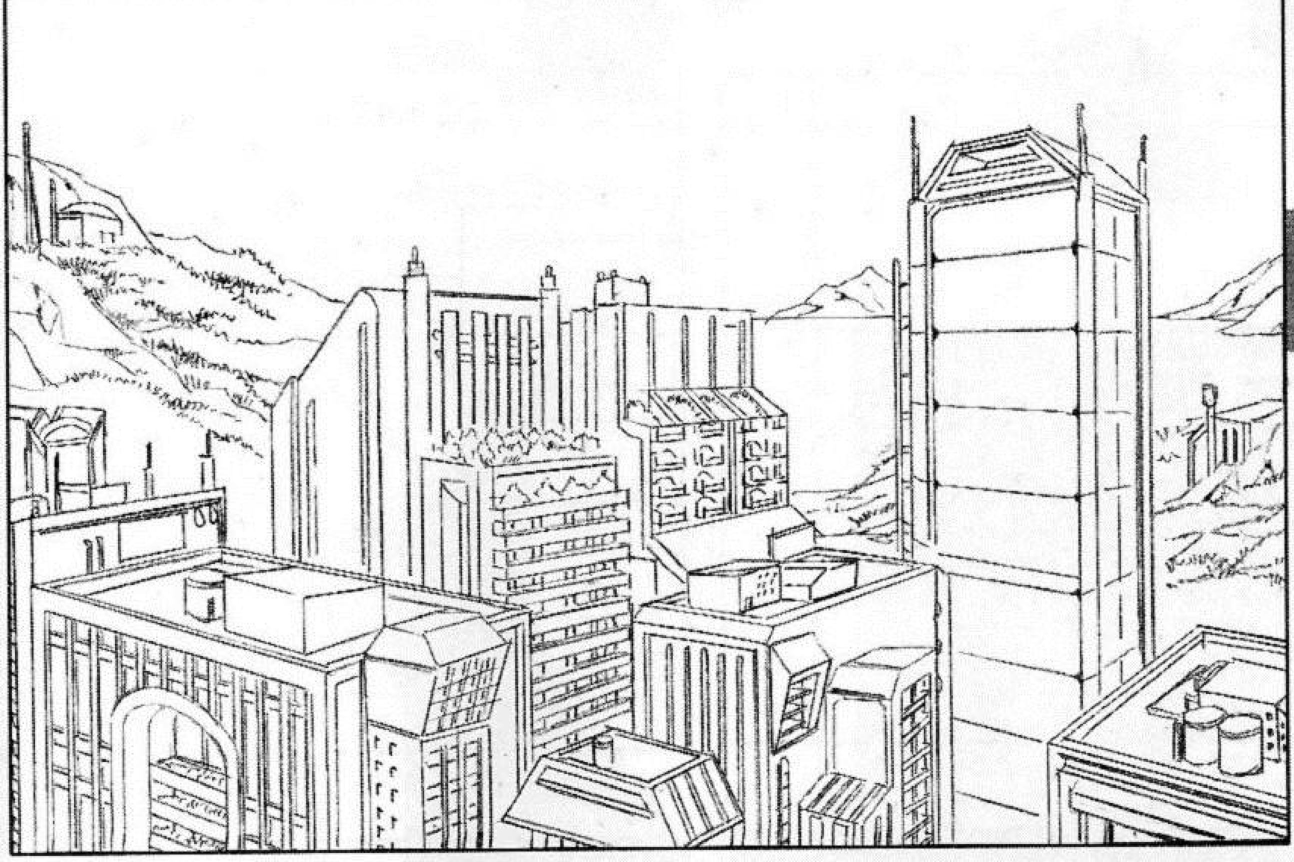




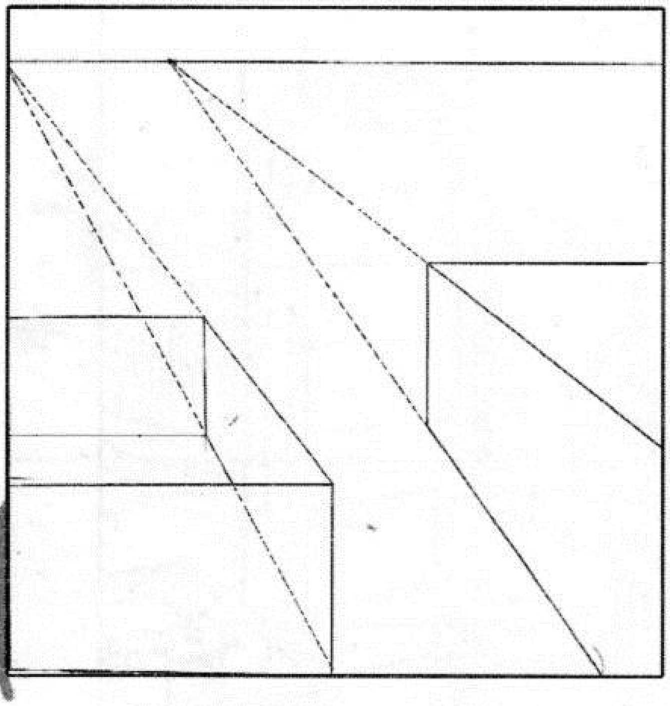
El dibujo de la habitación con dos puntos de fuga bien puede ser usado para diferentes fines. Por ejemplo, el dibujo de un conjunto de edificios. Observa cómo copiamos las bases de muebles como la cama, la mesa o el escritorio, para dibujar lo que serán diferentes edificios. Como puedes ver, lo único que tuvimos que hacer fue extender las líneas verticales de los muebles hacia abajo. Los edificios que están punteados son los que dibujamos independientes a los muebles de la habitación con dos puntos de fuga.

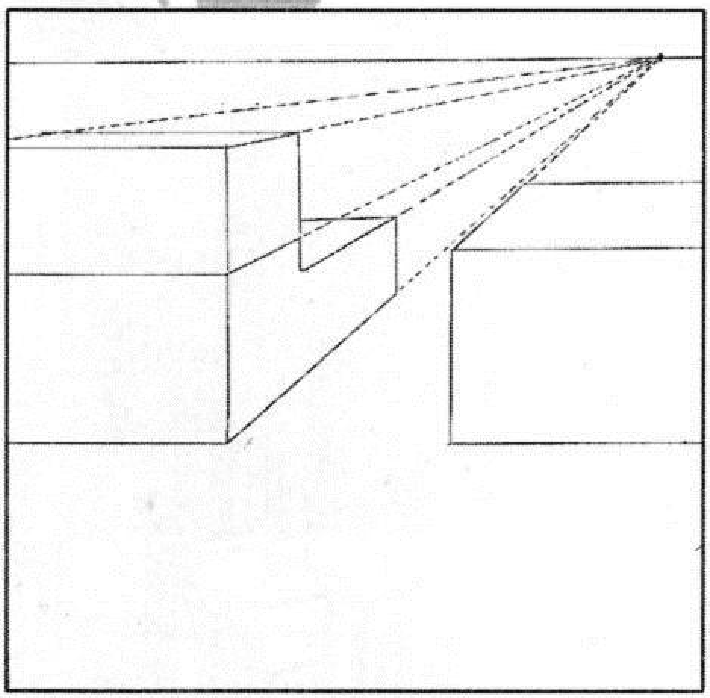






Finalmente detallamos lo que en la página anterior sólo parecían cajas de leche. Lo importante en este ejercicio es que observes que unos muebles ordinarios pueden ser edificios, pero cualquier fondo puede ser transformado en una forma muy diferente. Por ejemplo, también pudimos transformar la habitación en un complejo laboratorio o en una maquinaria llena de engranes, o bien estos edificios podrían transformarse en una ciudad en el espacio, o por lo menos en edificios futuristas.

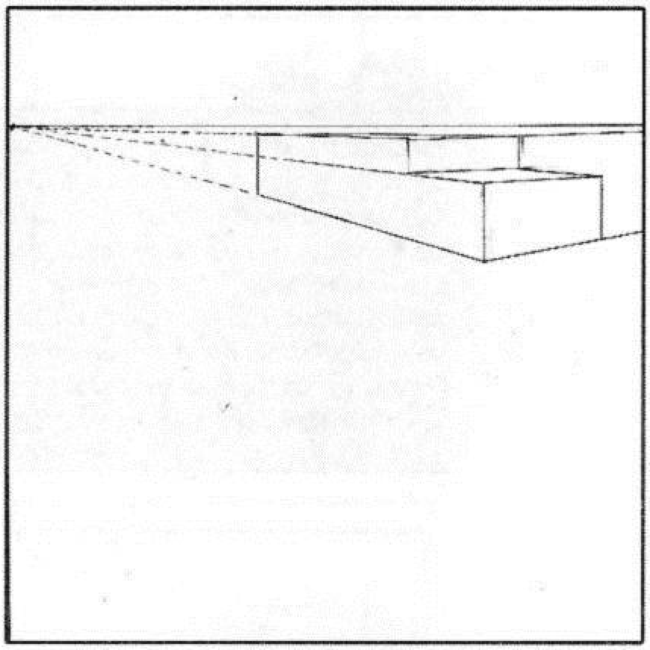




Este fondo tendrá un poco más de complejidad. Cada uno de sus pasos es simple, pero es el uso simultáneo de cada uno de éstos lo que puede hacerlo complicado en un momento dado.

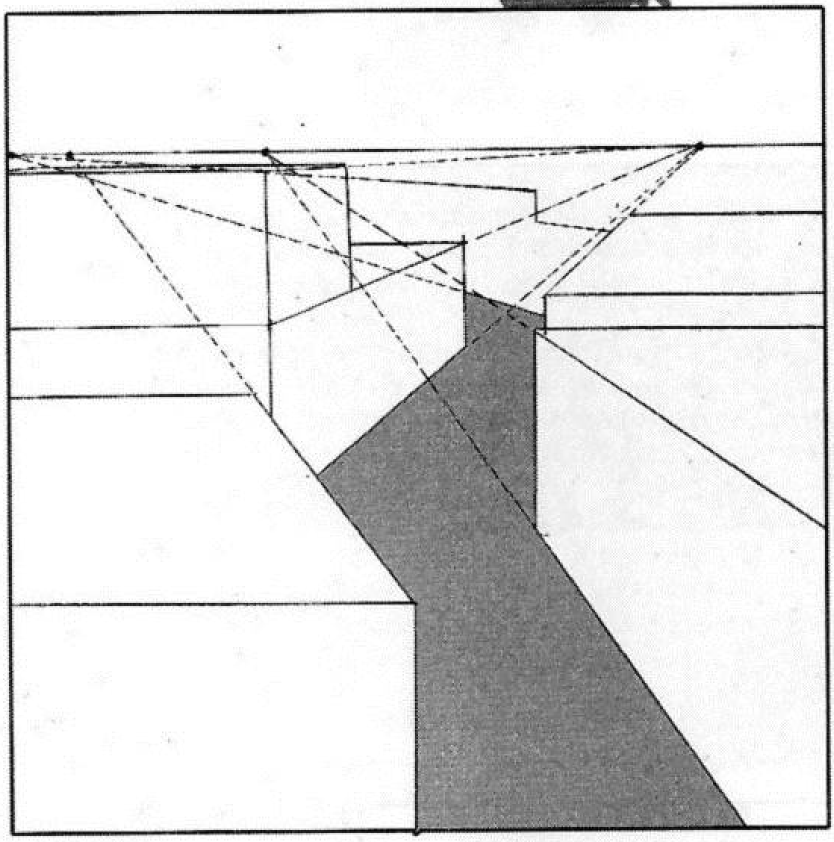
El primer paso es dibujar un horizonte, enseguida con un punto de fuga se construye un bloque, y con otro punto de fuga sobre el mismo horizonte se hace otro bloque.

Esto es una variación a la forma común de hacerlo, ya que normalmente los edificios se orientan hacia un mismo punto de fuga.



En el paso dos se construyen otros dos edificios orientados hacia un tercer punto de fuga ubicado sobre el mismo horizonte.

Finalmente dibujamos un edificio orientado hacia un quinto punto de fuga que está sobre el mismo horizonte.

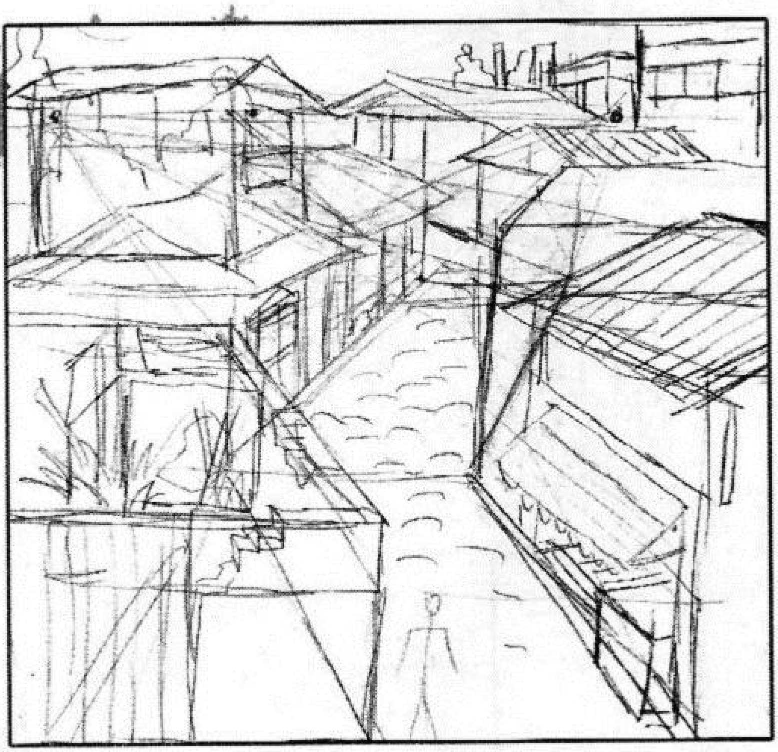


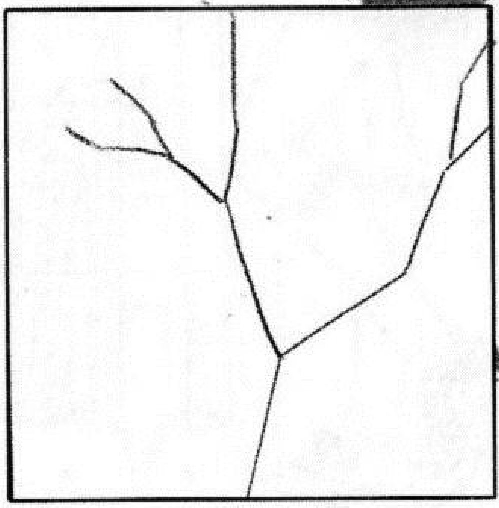
Si juntamos todos estos bloques obtendremos una vista donde los edificios no están "formados" como en una vista tradicional de punto de fuga geométrico, sino un fondo donde cada objeto tiene su propio punto de fuga; lo único que se mantiene constante es el horizonte.

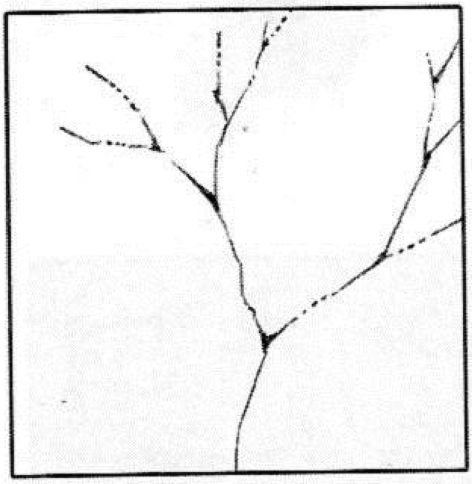
Tenemos una calle quebrada, el camino es de grosores distintos.

Al bocetar hacemos una calle de un barrio cualquiera. Una calle así no necesariamente está tan planificada como una urbe.

Observa el dibujo de las grietas, es como una rama de árbol donde hay una principal de donde se desprenden brazos que a su vez generan más brazos.

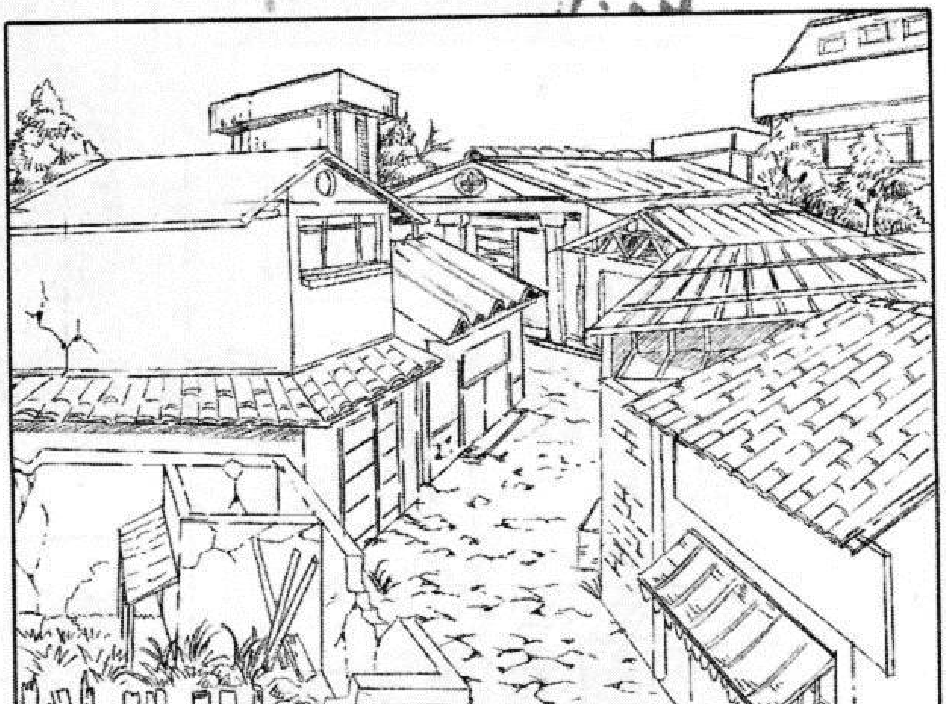


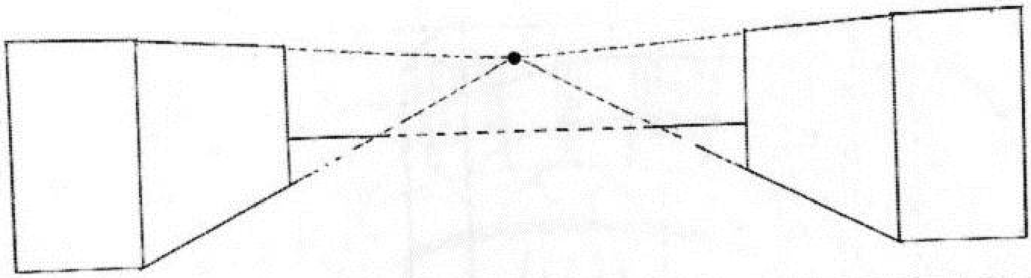




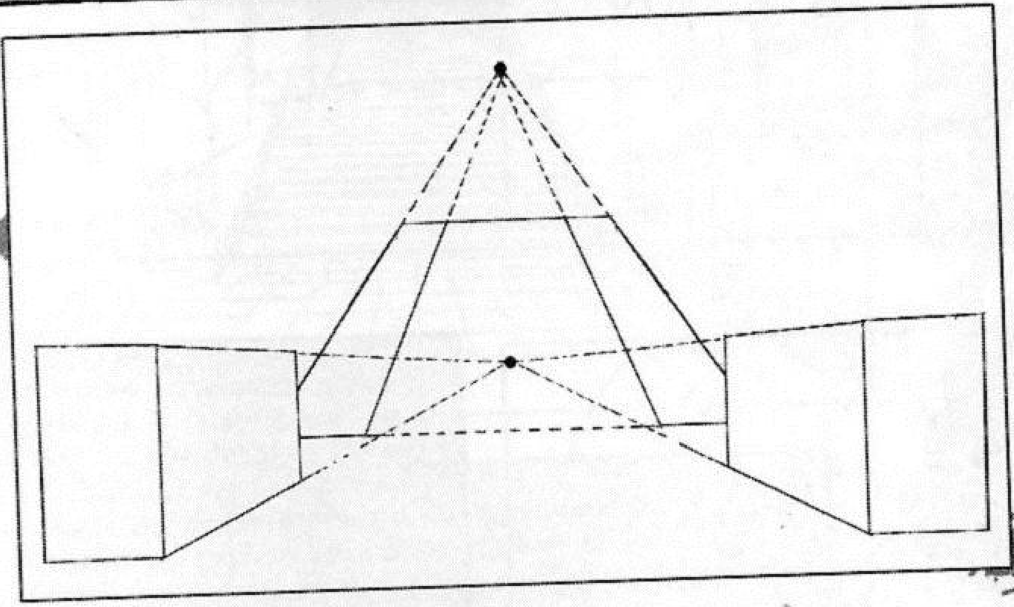
También la grieta tiene una serie de gruesos y delgados, aunque predominan las líneas delgadas; no queremos que las líneas parezcan un dibujo sobre la pared.

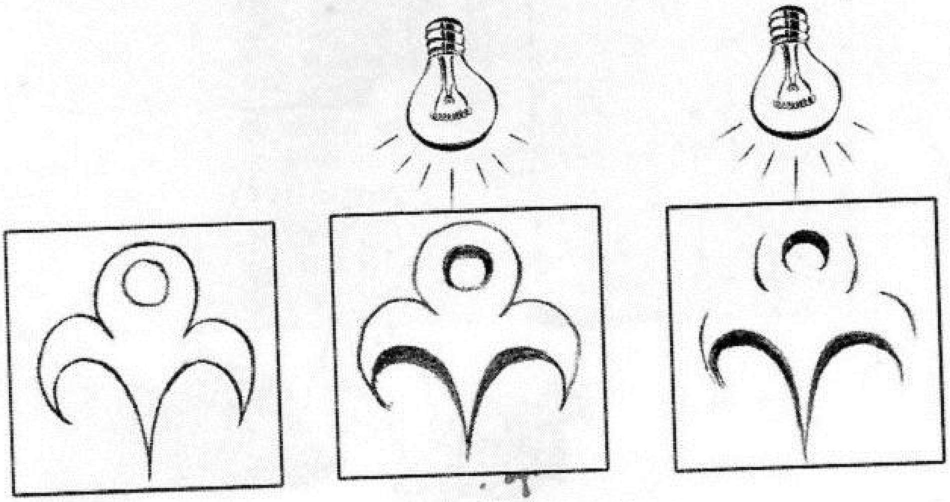
El detalle es quizá el paso más tardado, para este tipo de acabados puedes documentarte de la realidad, de tu calle o tu vecindario, así puedes hacerlo con prácticamente cualquier tipo de fondo.

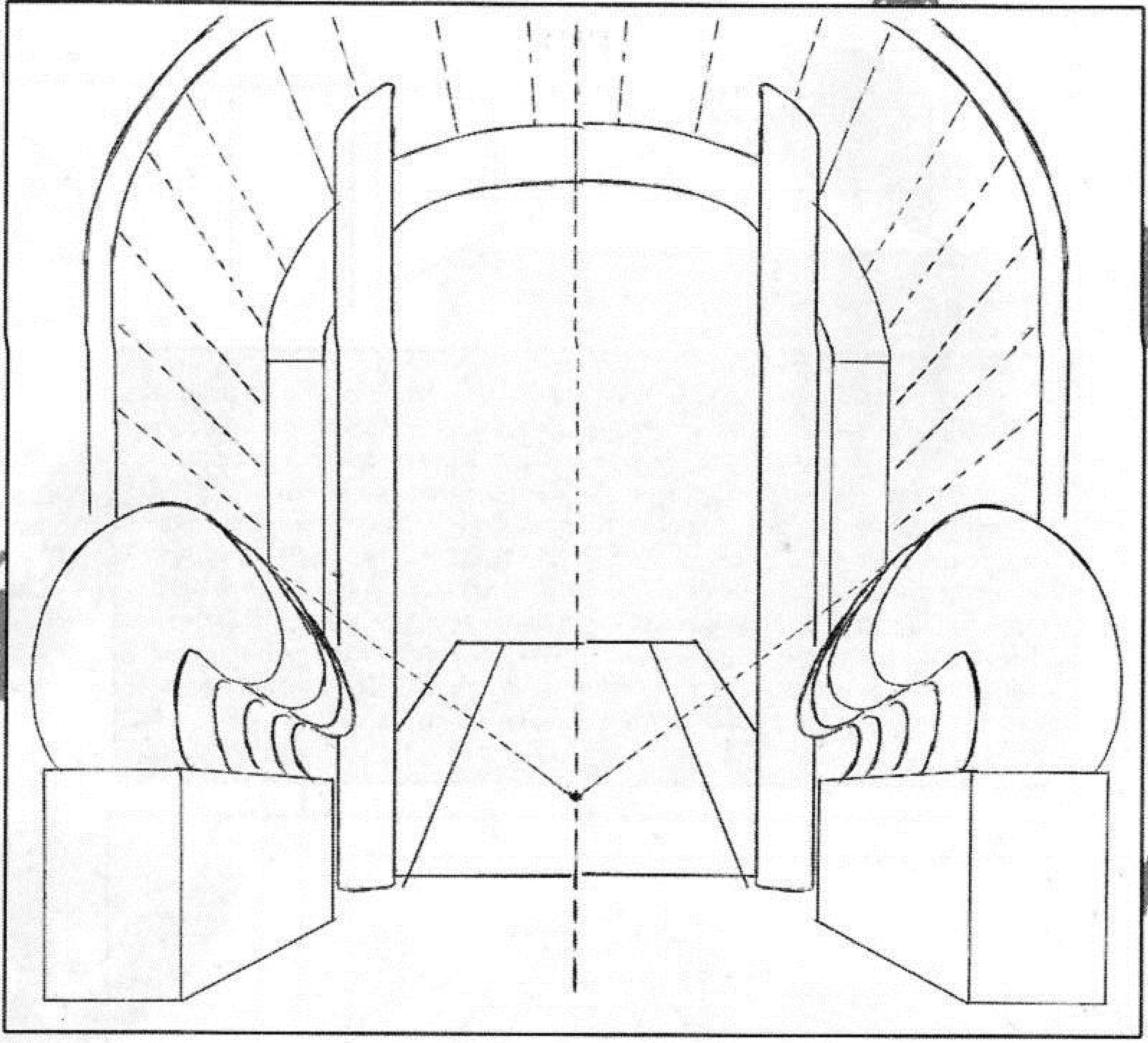


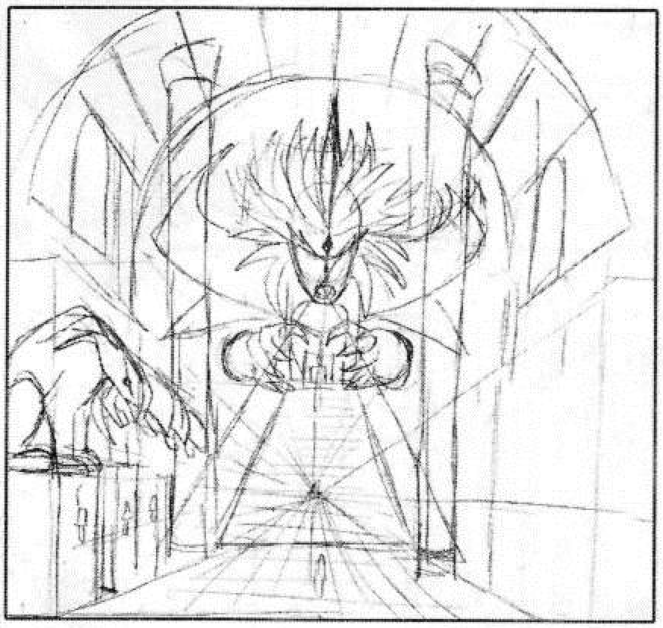


Hay un tipo de fondo que no podemos omitir, se trata del típico palacio que guarda una reliquia o una antigüedad mitológico mágico sagrada. Ese espacio al que nadie debe entrar y que a la vez presume de gran fastuosidad, a pesar de la descripción, es un tipo de fondo que no resultará tan difícil como suena. Para este reto usamos dos puntos de fuga. Recuerda que dos distintas inclinaciones requieren dos diferentes puntos de fuga: el punto de fuga de lo que será una escalinata es uno que sólo sirve para este fin; el punto de fuga que está más abajo sobre el horizonte servirá para todos los demás objetos. Los adornos y ornamentos deben estar sombreados para dar la idea de volumen, de otro modo en vez de ornamentos reales parecerán pinturas o dibujos sobre las paredes.

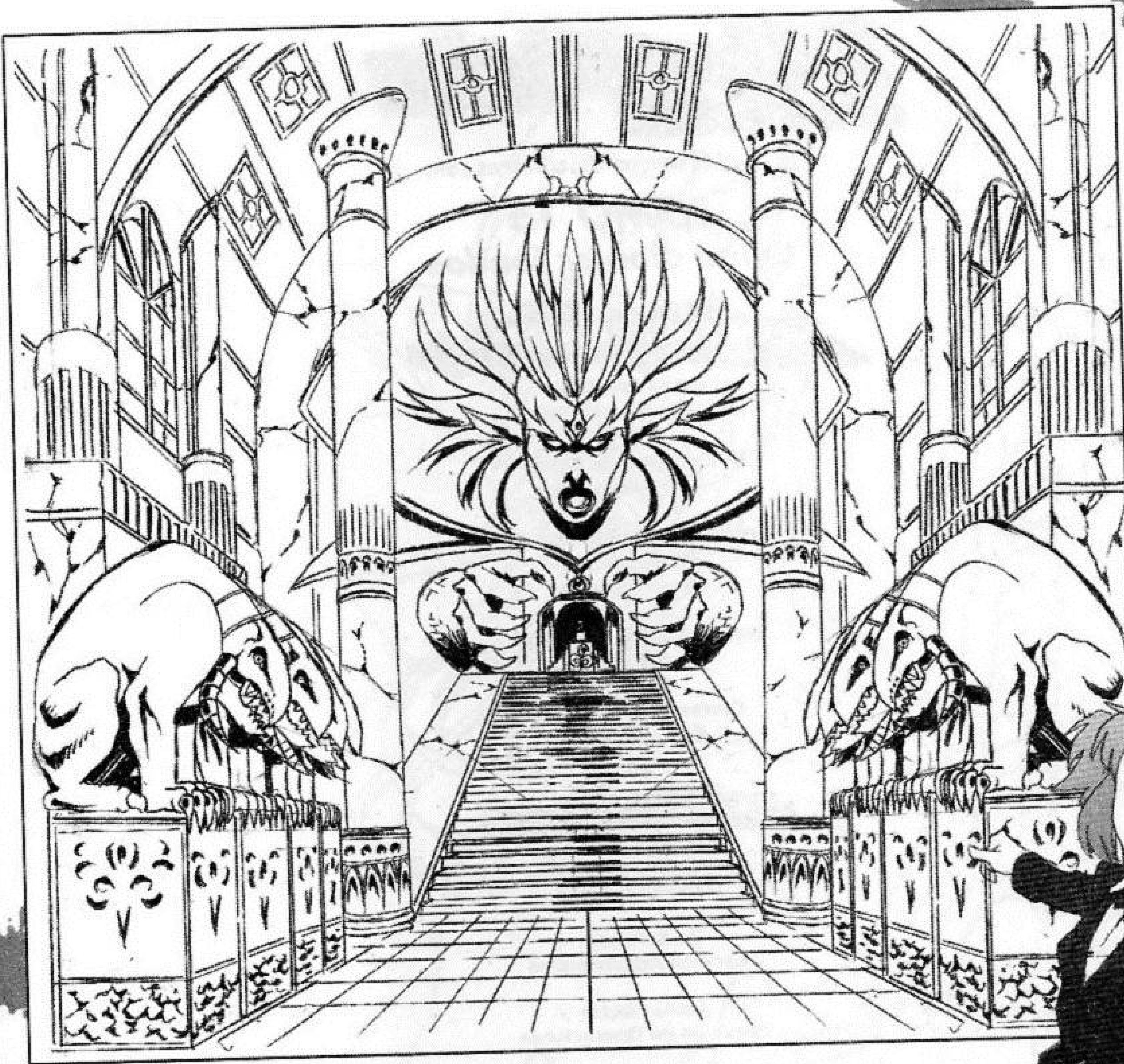








El fondo es simétrico, esto quiere decir que el horizonte será igual de ambos lados del eje central. Está colocado a la altura de la base que sostiene las esculturas que aparentemente protegen aquel valioso objeto o lugar privilegiado. La techumbre está orientada en este mismo punto de fuga. En el boceto hay una idea muy clara de lo que se quiere lograr.



Finalmente terminamos nuestro fondo detallando cada parte como si fuera la única. Las grietas le dan una apariencia de antigüedad junto con el diseño en general, que nos remiten a un lugar en el pasado remoto.

Así terminamos con esta edición de *DibujArte Book*. Esperamos que tus dudas e inquietudes con respecto al tema cómo dibujar fondos se hayan resuelto. Esta es quizá la primera de dos partes, ya que quedan temas pendientes como el paisaje natural, y fondos como el hielo, la selva, el bosque, fondos fantásticos, etcétera.

Sólo queda recordarte que la práctica lo es casi todo en el dibujo, y no dejes de divertirte dibujando, ¡hasta la próxima!

DibujArte Book

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 15
Cómo dibujar fondos

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
Miguel A. Meza

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

VANGUARDIA EDITORES

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Marca 1323-0-100 Ext. 103
luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Lourdes Nuñez y/o
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com

BUSCA las revistas de dibujo de nuestra casa editorial

VANGUARDIA EDITORES

Clases completamente NUEVAS

DIBUJARTE SERIE TRES

Con GUÍA DE DIBUJO de REGALO

CADA CATORCE DÍAS EN PUESTOS DE REVISTAS

VANGUARDIA
EDITORES

DibujArte
Book

JUNIO 2008

15
7 509761 101962